BOTRÁNYOK
TITKOK
TÉNYEK

FELTÁRULNAK A KIÁLLÍTÁS ÉS A JÁTÉKIPAR KULISSZATITKAI!

+32 oldal HARDWARE melléklet!

SAGA
A VIKINGEK HARAGJA
TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK

MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK!

pc. games

2004-7/8

ATI X800
NVIDIA 6800
fókuszban

ILLEGÁLIS
FILECSERE
SZABADON

EXTRÉM
KONTROLLEREK,
KIEGÉSZÍTŐK

EXKLUZÍV TESZT
VILÁGPREMIER!

SILENT HILL 4
ÁTLÉPVE AZ ŐRÜLET HATÁRÁN

D-DAY
A MINDENT ELDÖNTŐ ÜTKÖZET

A GALAXIS legkedveltebb lapja, még az Alpha Centauriról is előfizettek az UFO-k!

BÉTATESZTEK
CSAK NÁLUNK!

- F.E.A.R.
- FAHRENHEIT
- ALFA: ANTITERROR
- COPS 2170
- GOLDENLAND

EXKLUZÍV BEMUTATÓ!

+ THE BARD'S TALE

CD tartalom:

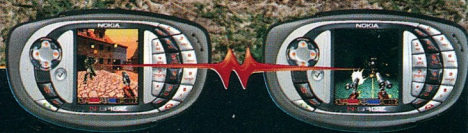
2 BONUS TELJES JÁTÉK!!!
MANIAC MANSION DELUXE
ÉS HL CODENAME

- 7 Teljes RETRO játék feldolgozása
- Topdemók: Pokoli Szomszédok 2, Alida
- A 9 legújabb és legjobb magyarítás
- Képmutató és video gyűjtemény
- Utility, cheat és trainer csomag

GAME PRESS

2004 július 1190 Ft

Csak a N-GAGE játékgépeken!



Ashen. Ne engedj bárkit labdába rúgni!

Harcolj Jacobs Ward-ként ebben az Aréna funkcióval is rendelkező FPS-játékban!
Merülj le a romvárosba és küzdd végig az utat, hogy eljuthass az idegenek világába!
Négy harcosból csak egy lehet a győztes, nyerj „Death Match" módban is Bluetooth-on keresztül!
Vezeték nélküli, többjátékos játszmák az új Nokia N-Gage™ QD és az N-Gage™ játékgépeken!

n-gage.com/qd

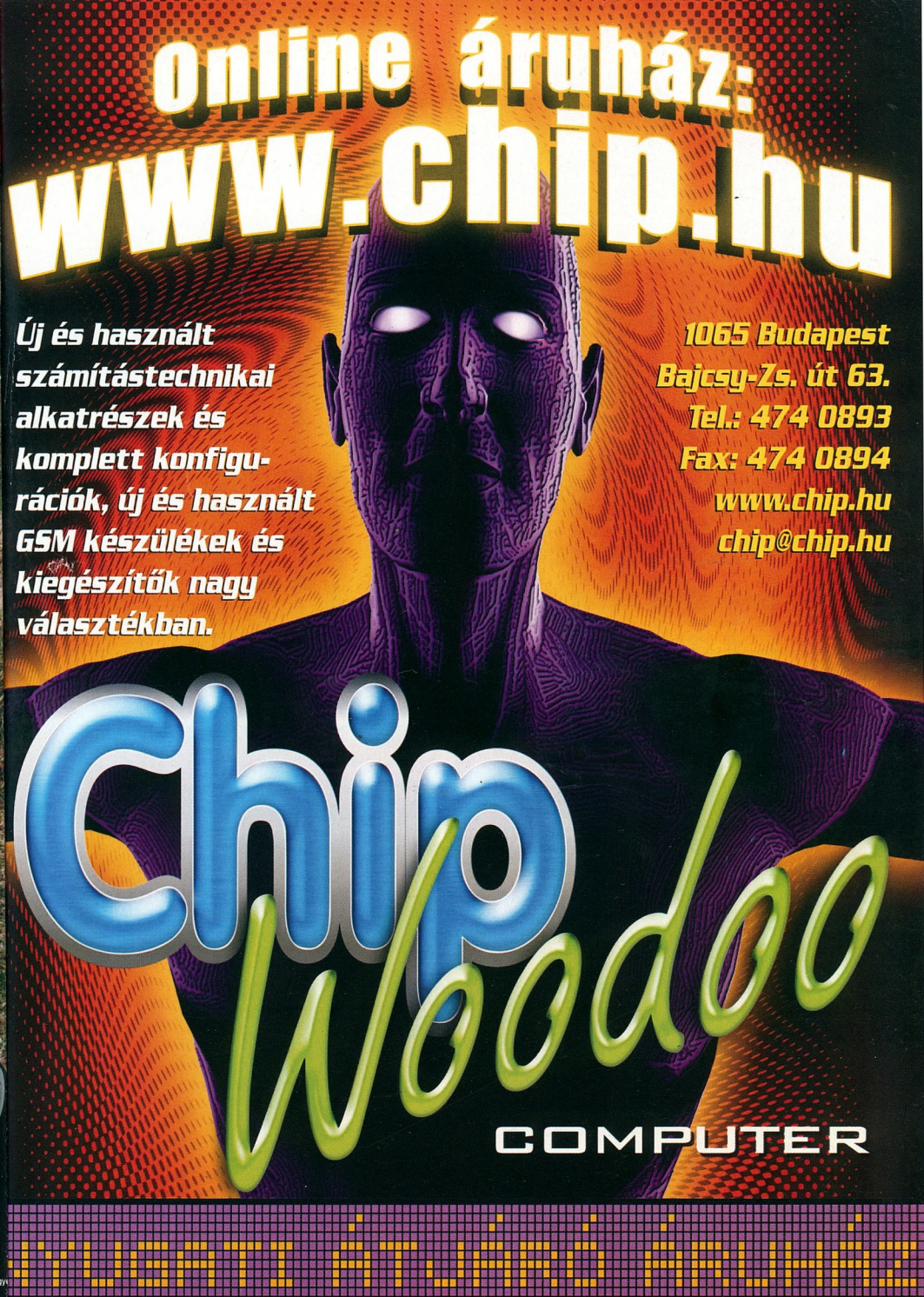
N-GAGE NOKIA

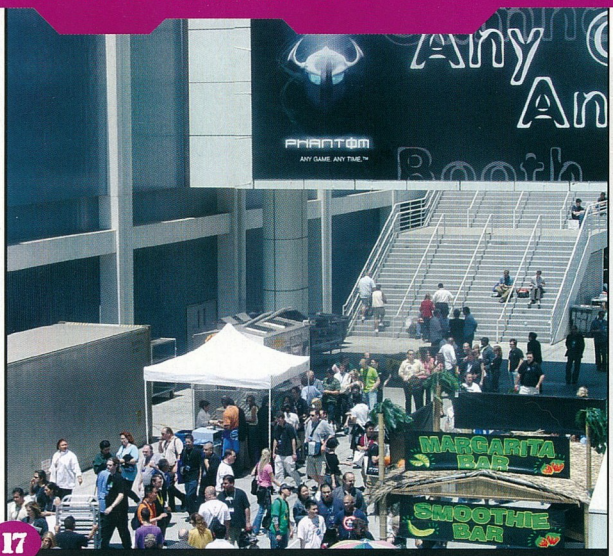
bárhol bárkivel

Kiadja a NOKIA

N-GAGE ARENA

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage, az N-Gage QD és az Ashen a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegy


Online áruház:
www.chip.hu
Új és használt számítástechnikai alkatrészek és komplett konfigurációk, új és használt GSM készülékek és kiegészítők nagy választékban.
1065 Budapest
Bajcsy-Zs. út 63.
Tel.: 474 0893
Fax: 474 0894
www.chip.hu
chip@chip.hu
Chip Woodoo
COMPUTER
NYUGATI ÁTJÁRÓ ÁRUHÁZ



17

A JÁTÉKIPAR KULISSZATITKAI

Idén tizedik alkalommal rendezték meg az Electronic Entertainment Expo-t, azaz az E3-at, amely a világ legnagyobb játékokkal foglalkozó kiállítása. Ez egy olyan esemény, amelyre özönlenek a szaksajtó munkatársai a világ minden részéről, olyan esemény, amelyről senki nem akar lemaradni.

A jubileumi alkalom kapcsán egy kis összeállítással jelentkezünk, amelyben megvizsgáljuk a legfrissebb trendeket, és amelyben a csillogó felszín alá tekintünk. Többek között utánajártunk, hogy áll a konzolok és a PC-s játékok párharca, megnéztük, hogy mi áll a félkész állapotban piacra dobott programok hátterében, és hogy miért készül annyi klónjáték.

ATI VS NVIDIA

113

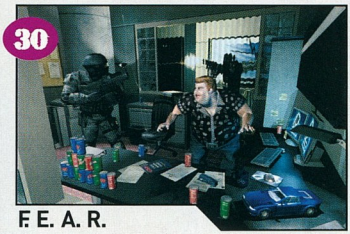
Új időszámítás kezdődött, megérkezett a grafikus kártyák legújabb generációja.

FILECSERÉLŐ HÁLÓZATOK

110

Manapság már ki sem kell mozdulnunk otthonról ahhoz, hogy megszerezhessük kedvenc slágereinket. Csak ismerni kell a megfelelő programokat.

KIEMELT BEMUTATÓK



30

F.E.A.R.

A Monolith szép csendben érkezett az idei E3-ra, és csak néhány szerencsés láthatta legújabb játékukat.

44

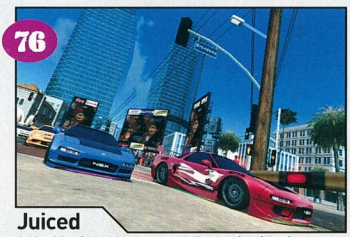
D-Day

A Digital Reality újabb játéka a partraszállás izgalmas, egyben megrázó eseményeit dolgozza fel.

57

The Bard's Tale

Brian Fargo új céget alapított, és ott folytatja, ahol valaha elkezdte. Újra Bard's Tale programot fejleszt.



76

Juiced

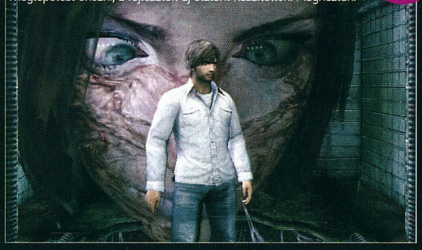
A Need for Speed: Underground sikere után várható volt a követők megjelenése. Íme, itt az első.

TARTALOM

CÍMLAPSZTORI

SILENT HILL 4

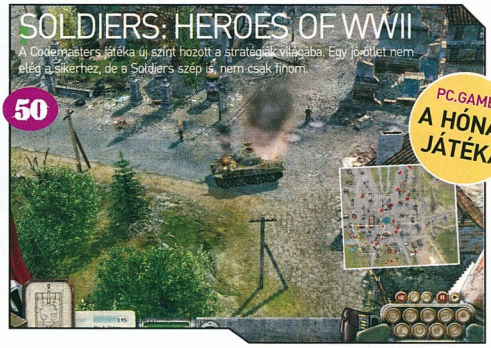
Amikor azt hittük, hogy a Silent Hill játékok már nem tudnak meglepetést okozni, a fejlesztők új etalont készítettek. Megnéztük. 58



SOLDIERS: HEROES OF WWII

A Codemasters játéka új színt hozott a stratégiák világába. Egy jó ötlet nem elég a sikerhez, de a Soldiers szép is, nem csak finom. 50

PC.GAMES A HÓNAP JÁTÉKA



AKCIÓ

SPLINTER CELL 3 27
COPS 2170: THE POWER OF LAW 28
F.E.A.R. 30
THIEF 3 32
GAME EXPRESSZ 35
TRUE CRIME: THE STREETS OF LA 37
SÖLDNER: SECRET WARS 39

KALAND/RPG

THE BARD'S TALE 57
SILENT HILL 4: THE ROOM 58
FAHRENHEIT 64
GOLDENLAND 66
GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS 68
LOST PARADISE 70

STRATÉGIA

EVIL GENIUS 41
ALFA: ANTITERROR 42
D-DAY /PREVIEW 44
SOLDIERS: HEROES OF WW II 50
BESIEGER 52

HARDWARE

WINDOWS JÁTÉKOK JÖVŐJE 81
HARDVER HÍRE 82
PIACI KÖRKÉP 84
GAINWARD MULTIMÉDIA 86
G POINT 88
SONY ERICCSON TELEFONOK 90
ATI RADEON X800 TESZT 92
NVIDIA 6800 TESZT 94
DVD-ÍRÓ HELYZETJELENTÉS 100
ANTEC HÁZAK 102
HOGYAN VÁLTSUNK ADSL-RE 104
FILERCSERÉLŐ HÁLÓZATOK 106
ICEMAT ÉS STEELPAD TERMÉKEK 108

SZIMULÁTOR

CROSS RACING CHAMPIONSHIP 75
JUICED 76
CHAOS LEAGUE 78

ROVATOK

HÍREK 6
KIEMELT TÉMA 17
INTERJÚ 22
TELJES JÁTÉK 24
A HÓNAP SZTÁRJA 110
WARD INTERJÚ 22
MANHUNT VÉGIGJÁTSZÁS 112
PIACI KÖRKÉP 84
NETES JÁTÉKOK 120
JÁTÉKTEMETŐ 122
DVD TARTALOM 124
HELP 126
LEVELEZÉS 128
HU-MOR-ZSÁK 129

KIEMELT LEÍRÁSOK

32

THIEF: DEADLY SHADOWS
Garreth a mestertolvaj a lopakodás koronázatlan királya. Még mindig.

36

TRUE CRIME: STREETS OF LA
A GTA-hoz nagyon hasonló játékban körbejárhatjuk egész Los Angelest.

52

BESIEGER
A Besieger a mintapéldája annak, hogy a kis fejlesztők nagy meglepetést tudnak okozni.

72

THE SUFFERING
A börtön nem kellemes hely. Főleg, ha rettenetes szörnyek tizedelni kezdik a foglyokat.

INTRO

Sziasztok!

Túl vagyunk az idei legnagyobb játékkiállításon, mely érdekesen alakult sok minden szempontból. A hazai szaksajtó beszámolói néha mosolygásra késztették a bennfenteseket, hiszen több lap is "komoly" beszámolót készített a kiállításról, pedig még Ferihegy közelében sem jártak abban az időben. Persze akik kint voltak ők sem erőltették túl magukat, nem voltak extra beszámolók, érdekes interjúk, egyszóval nem erőltették túl az urak a dolgok. Mi utolsóként tudunk beszámolni a kiállításról, ezért csak azokkal a témákkal foglalkozunk majd, amit abszolúte nem kapott sajtót a megjelent fejlesztések közül. Tesszük ezt azért is könnyedén, hiszen több olyan zárt bemutatón is sikerült résztvennünk, melyen kizárólag mi képviseltük a magyar színeket. Érdekesség, izgalom pedig akadt szépszerivel, éppen ezért szenteltük kiemelt témánkat is az E3-nak és a játékiparnak.

Túljutva azonban a hírtengeren egy-két igazi csemegét is elhelyeztünk a lapban. A borítóra pillantva nyilvánvalóan a Silent Hill negyedik részére gondoltunk, de ezek mellett egy csomó más exkluzív és eddig nem látott info került lapjainkra, főleg előzetesek formájában. Persze nem volt nehéz dolgunk, hiszen a nyár kellős közepén maxumim a D-day érkezése jelenthet némi gyógyírt az uborkaszezonban, melyről természetesen mi számolunk be elsőként. A tartalmat végigböngészve azonban az akciójátékok kedvelői is találhatnak érdekes írásokat, elég csak a F.E.A.R. bemutatóra gondolnunk.

Így hát érdekességben nincs hiány, lapozzatok bele a mostani PC.GAMES-be.

a szerkesztők

APRÓ NEWS

Nagy fogást könyvelhet el magának Peter Molyneux cége, a **Lionhead**, hiszen a Jalecótól átcsábították cégükhöz Ron és Chris Millar urakat. A testvérpár a Jaleco előtt a Blizzard

csapatát erősítette, és aktív részese volt a Warcraft, a Starcraft, és a Diablo sikerének.

Az eddig hangmunkákkal foglalkozó angol **AllintheGame** forgatókönyvíró ügynökséget alapított. A legfrissebb csapattag nem kisebb név, mint **Steve Ince**, aki olyan játékok sztoriját írta, mint a Beneath a Steel Sky és a Broken Sword-széria.

Harmadik hete tanyázik az Egyesült Királyság eladási toplistájának élén az új **Harry Potter**-játék, az EA új sikerét csak megszorítani tudta az Ubisoft, bár gondolom, ők annak is örülnek, hogy a **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** PS2 verziójának megjelenése a címet a 33. helyről egyből a 2.-ra repítette...

Teljes a bizonytalanság a **Doom III** megjelenésével kapcsolatban. Az első hírek szerint az USA-ban augusz-

tusban, Európában októberben jelenik meg PC-re, XBOX-ra novemberben, mások viszont valószínűbbek tartanak egy általános július végi, augusztus eleji kiadást, hiszen október magasságában elvileg jön a Half-Life, novemberben pedig a Halo második része.

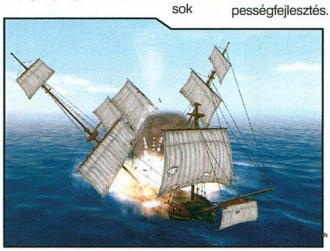
Brit források szerint a Warner Bros felajánlotta megbitesítésre Clint Eastwood legendás **Piszkos Harry** sorozatát. A licencre a hírek szerint már két pályázó jelentkezett, ám kilétüket eddig nem hozták nyilvánosságra.

Az **Atari** nyilvánosságra hozta ezévi PC-s címeinek megjelenési dátumát. A fontosabbak: Chris Sawyer's Locomotion: szeptember 10; Shadow Ops: Red Mercury: október 8; Axis & Allies és Rollercoaster Tycoon III: november 5; Sid Meier's Pirates: november 19; Driv3r: 2004 vége felé.

AZ ELSŐ KÉPEK

CAPTAIN BLOOD

Rafael Sabatini regényéből 1935-ben rendezett klasszikus, kultikus kalózos kalandfilmet Kertész Mihály Errol Flynn főszereplésével. Az Akella eme irodalmi-filmes anyag felhasználásával készíti új akciójátékát - ha cinikus akarnék lenni, azt mondanám, tulajdonképpen a Pirates of the Caribbean új verziója készül. A felállás ugyanaz: hajó- és legénységszerzés, kalandozások



szárazföldön és vízen, tengeri csaták, látványos kardpárbajok, küldetések, itt arany- és XP-gyűjtés, előbbiből felszerelés-vásárlás, utóbbiból képességfejlesztés. A motor a PotC-ben jól vizsgázott STORM2 továbbfejlesztett verziója lesz - gondolom, STORM3 néven, a filmszerű zenét a Moszkvai Filharmonikusok szolgáltatják. Az biztos, hogy gyönyörű lesz, akinek az elődbejött, ebben sem fog csalódni.

INFO AKELLA | 1C COMPANY | WWW.AKELLA.COM | 2004. IV. NEGYEDÉV

ZÁRÓRA?

Előző számunkban adtunk hírt arról, hogy az egyre szorultabb helyzetben lévő **Interplay** kaliforniai irodáját bezárás fenyegeti, mivel három hónapja nem fizeti annak bérleti díját. Nos, azóta más bajok is kiderültek. Az iroda tulajdonosának a cég 432 ezer dollárral tartozik, az állam felé 179 ezer $ adóhátraléka van, és 156 ezer $ meg nem fizetett jogdíj a Bioware felé a Baldur's Gate miatt. És tetejébe a koronát - az IP egy hónapja nem fizetett munkabért dolgozóinak, plusz tartozik 79 ezer $ biztosítási díjjal is, ezért a szakszervezet kezdeményezésére az Állami Iparfelügyelet június elején bezáratta az irodát. Az Interplay, hogy valamit mentsen, utóbbi összeget két napon belül lecsengette, ezért az állami szervezet engedélyezte, hogy a dolgozók ismét felvegyék a munkát, ám ugyanezen a napon - a sors fintora! - az IP tulajdonosa, a francia kiadómogul Titus jelentett csődöt. Külön fekete humor a sztoriban, hogy az irodabezáráskor egy interjúban az Interplay sajtóreferense azt nyilatkozta, Herve Caen, a Titus társalapítója és egyben az IP elnöke pár nap múlva olyan bejelentést fog tenni, mely kihúzza a slamasztikából a céget. Nos, nem biztos, hogy erre gondolt... Azt, hogy ezek után mi lesz az Interplay sorsa, még senki nem tudja.

AZ ELSŐ KÉPEK

UFO: AFTERSHOCK

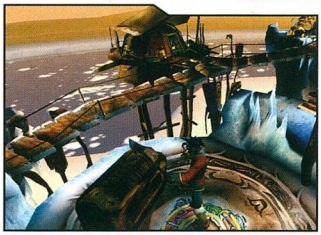
INFO ALTAR INTERACTIVE | CENEGA | WWW.UFO-AFTERSHOCK.COM | NEM TUDNI

Az Altar csapata gőzerővel fejleszti az UFO: Aftermath folytatását, mégpedig a játékosok igénye szerint. Így bekerült a játékba a klasszikus bázisépítés és erőforrás-menedzselés, a sztori pedig jóval több csavart fog tartalmazni, mint elődje. A környezet interaktívabb lett (lerombolható falak), bemehetünk épületekbe, felmászhatunk létrán, vadászhatunk a tetőkről. Használhatunk felderítésre robotokat és androidokat, és használatba vehetünk Mechwarrior-féle „önjáró" páncélzatokat. Megjelennek a katonai rangok, és beültethetünk implantokat is, embereink minden jellemzője a képernyőre csalható, az interfész is lényegesen egyszerűbb lesz, a SAS-rendszer (párhuzamos akciók) fejlettebb lesz. Ami különösen jó hír: a bugok kiszűrésére profi bétatesztereket szerződtetett a csapat. Úgy tűnik, komolyan veszik a fiúk a dolgot...

A HÓNAP ÍGÉRETE

INUITS

Valamikor 2001 végén kezdett neki a francia csapat egy külső nézetes, RPG-s felhangú akció-kaland építésének, akkor még White Fear néven. Úgy tűnik, végre révbe ér a kívül-belül a Beyond Good and Evilre hajazó, és immár Inuit névre keresztelt játék, mely kifejezetten a tini korosztályt célozza meg. Főhőse Iru, a fiatal eszkimó sámán, aki egy szál szigonnyal elindul, hogy bosszút álljon a gonosz Sukko boszorkányon. Öt hatalmas világot kell bejárnia, út közben négy tündér különféle mágiákat tanít neki, így erővel és varázslattal kell legyőznie az elébe tornyosuló akadályokat. A játék végigtolása után két új mód válik elérhetővé, melyben vagy csak a mágiára, vagy csak a harcra kihegyezve játszhatjuk újra végig a sztorit. A látvány határozottan szép, a többit meglátjuk.



INFO | WIDESCREEN GAMES | PLAYLOGIC | NINCS NEKI | 2004. IV. NEGYEDÉV

KOPPINTÁS

Előző számunkban olvashattatok egy részletes bemutatót a Black Hole Games készülő csodájáról, az Armies of Exigóról, mely halvány gyanúm szerint minden idők egyik legnagyobb magyar játéksikere lehet. A legnagyobb, és büszkén mondhatjuk: egyedülálló nóvum a kétszintes pályatervezés, melynek hála a föld felett és alatt egyszerre terelgethetjük seregeinket. A sajtóbemutató április 8-án volt, és május 31-én a Fireglow bejelentette: készül új RPG/RTS-ük, Stranger munkacímmel, melynek nagy poénja a kétszintes pályatervezés... A ciprusi csapat eddig a saját Next7 motorukra épülő Sudden Strike III hegesztésével foglalkozott, e mellé csapták a **Stranger**t, idén decemberi megjelenéssel. A játék tehát egy fantasy alapokon nyugvó, RPG beütésű stratégia, melyben a föld alatt és felett élő lényekkel kell nyomulnunk, az erőforrás-menedzselésbe is bejátszik a két szint, nem beszélve a mágiával és fegyverekkel űzött csatákról. Az eddig kiadott képeket elnézve azért annyit elmondhatok: a „mi gyerekünk" összehasonlíthatatlanul szebb, és ha fiaink tudják tartani az őszi megjelenést, összetererelhetnek pár viharfelhőt Ciprus kék ege fölé...

EGY KIS HAZAI

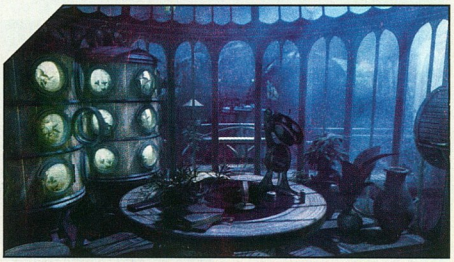
A hányatott sorsú, immár Nexusra keresztelt IG3 fejlesztőgárdája, a Mithis több vasat is a tűzben tart, biztos, ami biztos. Az egyik a Midway, melyről már beszámoltunk korábban, a másik a **Creature Conflict: The Clan Wars**, mely tulajdonképpen egy teljes 3D-ben pompázó Worms-klón. Adott 2-4, játékosok vagy az AI által irányított, különféle állatokból (pávián, gorilla, farkas, nyúl, borz stb.) álló csapat, rettentő fegyverekkel (az ismert FPS-arzenáltól a kézi mozsárágyúkig), a cél az ellenfél megsemmisítése körökre osztott csatákban. A dolgot nehezíti a pályák felépítése (mozgó platformok, akadályok), és a valós időjárási hatások, azaz a széljárást is be kell kalkulálnunk támadásunkba. Épp úgy, mint a Worms 3D esetében, itt is sereg nyi extra (rejtett, lezárt) pálya, fegyver, karakter, játékmód vár ránk. A küzdelmek 16 különféle bolygón zajlanak, melynek felszínét teljesen átalakíthatjuk. A vérbő humorral átitatott, csavaros sztoriszálra felfűzött 48 egyjátékos kampány mellé komplex multiplayer élmény társul, mind helyi hálón, mind a neten, teljes VoIP támogatással, azaz támadásainkat kurjongatásainkkal színesíthetjük. A játék kiadója a Cenega, a várható megjelenési dátum ez év szeptembere.

AZ ELSŐ KÉP

MYST IV: REVELATION

INFO | UBISOFT MONTREAL | UBISOFT | WWW.MYSTREVELATION.COM | 2004.IX.10.

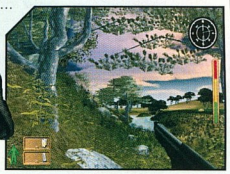
A Myst minden idők egyik legjobb és legsikeresebb kalandsorozata, mely sajnálatosan kisiklott a teljes 3D-ban „pompázó" Uru megjelenésével. Szerencsére az Ubisoft rájött a baklövésre, így a Myst IV visszatér a gyökerekhez: előre renderelt, csodaszép grafika, agyzsibbasztó fejtörők, remek zene, melyet Peter Gabriel és Jack Wall prezentál. Az új rész a Myst III: Exile közvetlen folytatása, a forgatókönyvet ismét Mary DeMarle írja, így sok, korábbi kérdésre választ kapunk majd, a sztori alakulását 60-70 percnyi moziban követhetjük nyomon. A fejlesztés 2001 szeptembere óta folyik, és a látottak alapján minden esély megvan rá, hogy a csorbát kiküszöbölve a Myst ismét elfoglalja trónját, és újabb lökés adjon a sokunk örömére újra éledező stílusnak.



POACHER

KERÜLD EL!

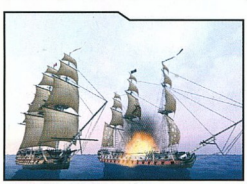
Meglehetősen bizarr játékötlettel rukkolt elő a fiatal amerikai csapat: egy akció/stratégia eleggyel, melyben egy vadorzót alakítunk, akinek védett állatokat - elefánt, orrszarvú, tigris, gorilla - kell legyilkolnia, közben megküzdve a vadőrökkel is. A vadászat végén értékesíthetjük zsákmányunkat, új felszerelést vásárolhatunk - jobb fegyvert vagy járművet: dzsip, teherautó, helikopter -, és megtervezhetjük a következő attak helyszínét (a délamerikai esőerdőktől Oroszország havas tájain át az afrikai szavannákig). Az akciók közben szabadon kapcsolhatunk külső és belső nézetbe, a játék motorja a kissé poros Torque, mely a Tribes2 mélyén dobogott, de a fiúk igyekeznek kitaposni belőle a maximumot, kiadót viszont egyelőre nem sikerült lőniük, amin én a téma alapján alig csodálkozom…



INFO EXILEWORKS | MÉG NINCS | WWW.EXILEWORKS.COM/GAMES.HTM | NEM TUDNI

SWASHBUCKLERS: LEGACY OF DRAKE

Meg vagyok zavarodva, mint Ádám anyák napján. Úgy tűnik az Akella teljesen belezúgott a kalózos játékokba, így mialatt javában fejlesztik a Captain Bloodot (lásd másik hírünket), még egy dettó ugyanilyen címet is hegesztenek, ám ezt nem az új Storm motor fogja hajtani, hanem a legfrissebb RenderWare erőmű. A többi ugyanaz, azaz gyakorlatilag a PotC újabb feldolgozása, ezúttal egy amerikai kapitány főszereplésével, aki Francis Drake legendás kincsét keresi a karibi térségben. Börtönből szökik, falvakat lerohan, tengeren csatáz, karddal párbajoz, hajót fejleszt, mindez moziszerű kamerázással, külső nézetben, klasszikus szimfonikus muzsikával és „hűha" grafikával, nekem meg az jut eszembe: néha a kevesebb több lenne…



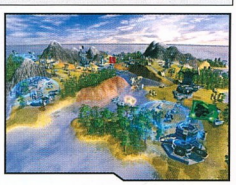
INFO AKELLA | 1C COMPANY | WWW.AKELLA.COM/PUB-SWASH-EN.SHTML | 2005.

MASSIVE ASSAULT: PHANTOM RENAISSANCE

AZ ELSŐ KÉP

INFO WARGAMING | GMX MEDIA / TRI SYNERGY | WWW.MASSIVEASSAULT.COM | MÉG NEM TUDNI

Tavaly októberben jelent meg a klasszikus „hexa" játékokra hajazó TBS, és a siker okán máris születőben a kiegészítő lemez. Az előző játéknak két nagyobb hibát róhattunk fel: a szembenálló felek egyformák voltak, kevés egységgel. Nos, ezúttal egyedi haderők csapnak össze, 10 új fegyvernemmel, köztük helikopterek, légelhárító lövegek, tengeralattjárók és szuperfegyverek,



6 új, változatos bolygón. Új játékmódok mutatkoznak be: az Assault, ahol megadott erőforrásból kell felállítani egy sereget és elfoglalni az ellen erődítmény-hálózatát, a klasszikus RTS mód online csatákra, és immár helyi hálón is oszthatjuk egymást. Mindehhez új grafikus motor társul, és jó hír, hogy az anyag önállóan játszhatóan, komplett oktatópályákkal jelenik meg.

KÉPKITALÁLÓ JÁTÉK

Találjátok ki, hogy melyik játékból való ez a két kép. A helyes válaszokat beküldők között egy-egy eredeti játékot sorsolunk ki az Automex Kft. jóvoltából.

A megfejtéseket 2004. augusztus 10-ig várjuk a 130. oldalon található játékszelvénnyel
PC.GAMES - Képkitaláló játék
1325. Bp. Pf.:315

NYERD MEG!

AXIS & ALLIES

INFO TIMEGATE STUDIOS | ATARI | WWW.AXISANDALLIESRTS.COM | 2004. NOVEMBER

A Kohannal elhíresült stúdió az E3-on a klasszikus Hasbro táblás stratégia feldolgozásával jelentkezett. A II. világháború híres eseményeit feldolgozó RTS-ben az öt nagyhatalom - USA, Anglia, Németország, Japán és a Szovjetunió - színeiben, híres hadvezéreket (Eisenhower, Montgomery, Yamamoto, Rommel, Zsukov) megszemélyesítve játszhatjuk le újra az ütközeteket földön, vízen, levegőben, vagy írhatjuk át a történelmet. A 24 küldetésre osztott dinamikus kampányban a táblajátékra hajazó térképen TBS módban tologathatjuk egységeinket,

majd a csatákat valósidőben játszhatjuk le, természetesen mindezt akár online módban is, 1-8 résztvevővel. A Kohanhoz hasonlóan kellemes grafika, és nagyon aprólékos, komoly stratégia jellemezi a játékot, mely az év egyik meglepetése lehet.

APRÓ NEWS

Hála a Tom Clancy-címeknek és a Perzsa Hercegnek, a **Ubisoft** túllépte a félmilliárdos bevételt: a most lezárult 2003-2004-es pénzügyi év 508 millió dollárt hozott a konyhára, mely az előző évihez képest 22.5 %-os növekedés.

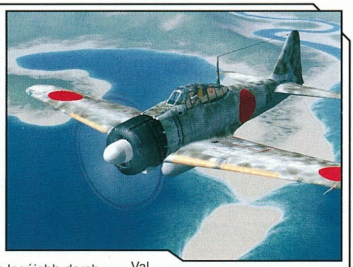
Miután Jeff Lapin, a Take Two elnöke lemondott, visszatért a cég élére a régi főnök, **Paul Eibeler**, akinek fizetését is nyilvánosságra hozták: évi 600 ezer $ (~127 millió Ft), opció 300 ezer részvényre (darabja 31.92 dollár), 50 ezer $ prémium negyedévenként, 150 ezer $ aláírási jutalék, plusz egyéb juttatások.

Az EA bejelentette: az **NFSU** készülő második játékához leszerződtették az USA egyik legismertebb és keresettebb meztelen sztárját, **Brooke Burke** kisasszonyt, aki a játékban a versenyszervező, a játékost szárnyai alá vevő Rachelt személyesíti majd meg. Nem mondom, engem is pályolgathatna a kedves...

A vártnál sokkal rosszabb az új **Hitman** cím eladása, és mivel a kiadó Eidos a nyári uborkaszezonra hivatkozással az egyébként már aranykorongon lévő **ShellShock: Nam '67** piacra dobását is elhalasztotta szeptemberre, a cég pénzügyi éve valószínűleg nem fog fényeskedni.

A másolásvédelmi eljárásairól ismert **Macrovision** felmérést végzett 2219 PC-játékos körében. A megkérdezettek 52%-a használ feltört, netről letöltött játékokat és járul hozzá a kalózipar éves szinten 3 milliárd dollárra becsült károkozásához.

Épp úgy, mint a 2015 új játékánál, a zseniális Oleg Maddox újszülöttében sincs semmi meglepő: elképesztően részletes grafika, remek kampánymotor, élethű szimuláció. Az IL-2 széria legújabb darabja ezúttal a Csendes-óceáni hadszíntérre helyezi át a csatákat. Legendás helyszínek: Pearl Harbor, Guadalcanal, Iwo Jima, legendás gépek: F6F Hellcat, a japán Zero, az angol Supermarine Seafire, no és a bombázók, mert a hangsúly most főleg rajtuk van: Aichi D3A1 Val, G4M2 Betty, SBD Dauntless, A-20 - több mint 40, tökéletesen lemodellezett gép amerikai, japán, angol és ausztrál színekben. A csapat multiban is erősít, hiszen 32 résztvevő a kitűzött cél, ennyi pilóta már parázs kis csatákat tud összehozni...



INFO MADDOX GAMES | UBISOFT | /WWW.UBI.COM/US/GAMES/PACIFICFIGHTERS_PC.HTM | 2004. ŐSZE

PACIFIC FIGHTERS

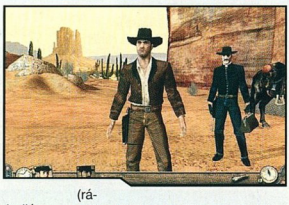
AZ ELSŐ KÉPEK

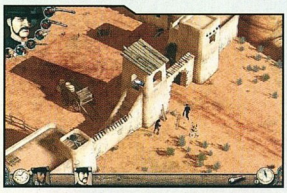
NAGYON VÁRJUK

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

INFO SPELLBOUND | MÉG NINCS | WWW.SPELLBOUND.DE | NEM TUDNI

Bevallom, vad táncot lejtettem örömömben, amikor felszállt a fehér füst, és a Spellbound végre bejelentette, hogy készül nagy kedvencem, a Desperados folytatása. Az új részben a régi hősökkel találkozunk, de csatlakozik hozzájuk Sólyomszem, az indián is. A játék immár 3D-ben tündököl (ráadásul jól is néz ki!), a hagyományos izometrikus nézetből bármikor váll fölötti kamerába kapcsolhatunk közeli akciókhoz (késdobás, lövés, ütés). Hőseink 20 új akciót ismernek (pl.: úszás, altatóinjekció, megbilincselés), a 3D-nek hála mozgásrepertoárjuk bővült, és szabadon bejárhatjuk a belső tereket is. Nagyon várom!





DESIGN CENTER E3 KÜLÖNKIADÁS

NYERD MEG!

Hála az E3-nak, sok új csecse-becse érkezett a tengerentúlról, vágjunk is bele gyorsan a tallózásba.

1. Pörgessük fel az eseményeket rögtön. Ezek a gyanús sárga valamik a jól ismert világító rudacskákkal állnak szoros rokonságban. Eltörve a bennük levő kis kapszulát egy ideig megvilágítják nekünk az adott processzor, vagy éppenséggel játék előnyeit. Sajnos az egyik egy napon keresztül világított a táskánk belsejében a hazaúton, biztos félt a sötétben.

2. Az újságírókat gyakran tömködik édességekkel, azonban a RdVines nevű meghatározhatatlan ízű medvecukor utánzatra sokáig fogunk emlékezni... egyszerűen borzasztó volt. Egyénként az Unreal engine 3.0 sorban átlását igyekeztek megédesíteni az osztogató hölgyek, kevés sikerrel.

3. Úgy gondolom, ehhez nem kell különösebb magyarázatot fűzni, a látvány önmagáért beszél. Mindenesetre a felfújható kalapács zörög is, a benne található csengettyű és némi polisztirol bizbasz jóvoltából. És, hogy ennek mi köze van a DTK-hoz? Igen!

4. Nos, ha Koreában élnétek, akkor bizony naponta szürcsölhetnétek a Cola ezen vállfaját, mely egyébként szabvány Coca-Cola. A doboz azonban a Lineage II-höz készült special edition, mely a programot hivatott népszerűsíteni a szomjazók körében. Koreában egyébként ezek mennyiségileg megközelítik egymást, hiszen tudvalevőleg nemzeti sport a netes multiplayer game.

5. Ez a mini dobókorong utánzat a Maximo Army of Zin nevű csodajáték rajongóinak és utálóinak készült. Felhasználása igen sokoldalú, hiszen virágalátétnek, pénztartónak is remekül bevált. Repülve azonban kissé kacskán viselkedik, úgyhogy csak arra nem alkalmas, amire kitalálták.

6. Ez a remekbe szabott toll a Sunflower marketingeseit dicséri, annyit kell hozzátenni, hogy sötétben is remekül alkalmazható világítótoronyként a benne található kék fényű lámpa. Egyébként használható darabnak tűnik és még írni is lehet vele.

7. Utolsó tételünk ismerős lehet a SIMS képeiről, hiszen ilyen mértani alakzattal sétálnak a fejük felett a csajok és pasik a játékban. Egyébként praktikus darab, egy biztos, ha erre rátesszük a kulcsainkat, akkor tutira nem fognak eltűnni.

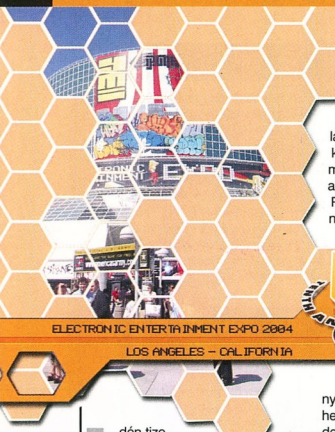
Most pedig az aktuális kérdés:

Ki a kiadója a Maximo nevű játéknak?

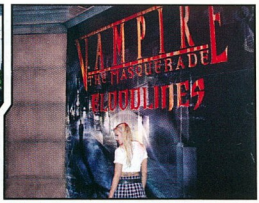
A helyes megfejtők egyikét megkínáljuk a medvecukorral, felpörgetjük a Rush bigyóval és még szürcsölhet egyet a kólánkból is...

A válaszokat 2004. augusztus 15-ig várjuk a szerkesztőség címére:

PC.GAMES - Design Center - 1325 Budapest, Pf.: 315



Idén tizedik alkalommal tartották meg a világ legnagyobb játékokkal foglalkozó kiállítását. Újra szembesülnünk kellett a ténnyel, hogy a konzolok térhódítása egyre nagyobb méreteket ölt, a meglévő platformok mellett két új asztali és három új kézi konzolt, és elképesztő mennyiségű konzolos játékot mutattak be. Az exkluzív címek láttán pár percig sajnálkoztunk, de ez hamar elmúlt, inkább térdig jártuk a lábunkat, hogy minden PC-s címet meg tudjunk nézni, ki tudjunk próbálni a három nap során.

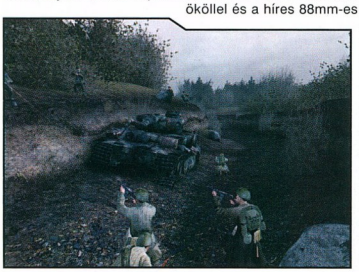


A nagyobb kiadók szokás szerint számtalan játékot csak zárt ajtók mögött mutattak be, a publikus bemutatókra általában csak több órányi sorbaállással lehetett bejutni. Mindenesetre nagy elégedettség töltött el minket, amikor egy-egy sorban állás után beülhettünk egy Splinter Cell 3, Half-Life 2, vagy S.T.A.L.K.E.R. bemutatóra. Hihetetlen volt, hogy bármerre elindulhattunk, pár lépésen belül leülhettünk kipróbálni olyan játékokat, amelyekről előtte esetleg még nem is hallottunk, mert a bejelentésüket a kiállítás idejére időzítették. A legnagyobb élményt mégis az jelentette, hogy sikerült találkoznunk a játékfejlesztés néhány igazi nagyágyújával, akik kötetlen beszélgetés keretein belül megmutatták legújabb játékaikat.

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

INFO GRAY MATTER STUDIOS | ACTIVISION | WWW.CALLOFDUTY.COM | 2004 TELE

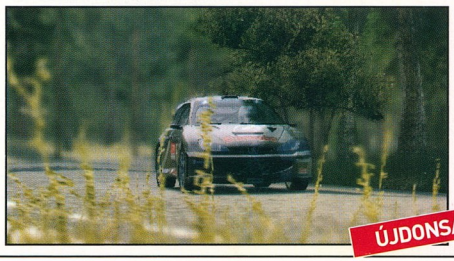
Előző számunkban már beszámoltunk a CoD készülő folytatásáról - a show-n természetesen az Activison egyik húzóneve volt a projekt. A bemutatott anyagban egy látványos (és durva!) légicsatát kellett megvívni egy B-17-es gépágyúja mögött, seregnyi Messerschmitt és Spitfire ellen. A lövöldözés közben a gépen is rohangálni kellett, hol más fegyverhez beülni a sérült bajtárs helyett, hol kézzel kinyitni a beragadt bombaajtót. Izelítőt kaptunk a multiból is, a tankok mellett páncélökölllel és a híres 88mm-es löveggel felszerelt dzsipeket is vezethetünk. A járműveket nemcsak az erre kihegyezett térképeken, de a végre megjelent CTF és Domination módokban is használhatjuk majd.



COLIN MCRAE RALLY 2005

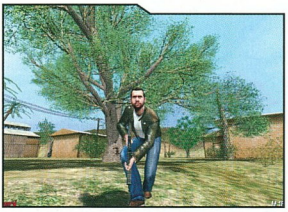
INFO CODEMASTERS | CODEMASTERS | WWW.CODEMASTERS.CO.UK/COLINMCRAE2005/ | JÖVŐRE

A saját maga ásta gödörből lassan kikászálódó rally-szim immár nevében is a megújhodásra utal. Tartalmaz egy karrier módot, ahol 23 verseny több mint 300 változatos etapján kell a sport királyává válnunk. Emellett helyet kap a hagyományos rally és stage mód, 4WD bajnokság és 8 résztvevős online mód is. A 30 autó között szerepel az MK5, Toyota Celica VVTLi, Lancia Stratos, Alfa Romeo 147 GTA, Alfetta GTV Turbodelta, Mitsubishi Lancer Evo VIII, Peugeot 206, 205 T16 Evo2 és a VW Beetle RSi. A rally módban az eddigi helyszínekhez (UK, USA, Ausztrália, Japán, Svéd-, Spanyol-, Görögország) mellé csatlakozik Némethon is. Emellé egyedi törés- és ütközésmodell, élő környezet és új grafika társul, de ez már a marketingrizsa. Egyelőre szokás szerint a konzolos verzió készül el ez év őszére, a PC-verzió jövőre várható.



Ne tessék félreérteni, a cím ellenére bika nuku, a spanyol szó az eredeti jelentésében értendő, azaz a játék neve magyarul: „A gyilkos". A Korea: Forgotten Conflict cseh fejlesztőcsapata meglepően gusztusos képekkel és kegyetlenül hangulatos trélerrel állt az E3 közönsége elé. A külső nézetes, 3D-s taktikai/lopakodós akciójátékban dél-amerikai drogbárókat kell a törvény elé cipelnünk, magányos hősünkkel (DEA-ügynök, kinek testvérét a narkómaffia megölte, ergo bosszú is) átrágva magunkat azok magánhadseregén. A stuff nekem külsőleg a Vice City-t, bévül a Splinter Cellt idézi, ami így együtt nem rossz ajánlólevél. Meglepetésszagot szimatolok...

ÚJDONSÁG



INFO PLASTIC REALITY | CENEGA | WWW.CENEGA.COM/INDEX.PHP?SHGAME=21 | 2005. III. NEGYEDÉV

EL MATADOR

Meglehetősen izgalmasra sikeredett az új GR bemutatója, hiszen alig hasonlít népszerű elődjére - előnyére. A játékot új nézőpontból szemléllhetjük, amely már nem külső nézet, de még nem belső, persze lehetőség lesz hagyományos FPS-módra is átváltani. Csapatunk tagjaival immár szabvány kézjelekkel is kommunikálhatunk, az egyszerű parancsokat a helyzetérzékeny kurzorral, a komplexeket egy új, előhívható felületen adhatjuk ki, a régi, sokszor nehézkes térképkurkászás tehát feleslegessé vált. Ellenségeink intelligenciája igencsak fejlődött, mint ahogy új a sebzési rendszer és az a lehetőség is, hogy a lelőtt rosszfiúk fegyvereit felvehetjük. A nagy szenzáció, hogy a játékba két héttel a hivatalos bejelentést követően beépítették az USA hadseregének legújabb fejlesztését, az M8 Lightweight Assault Rifle-t, így elsők között próbálhatjuk ki az új csodafegyver tudását.

ÚJDONSÁG

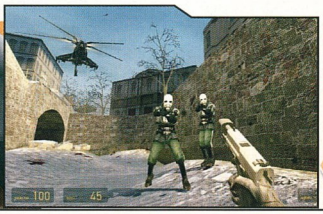
INFO RED STORM ENTERTAINMENT | UBISOFT | GHOSTRECON-2.COM |2004 KARÁCSONYA

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

HALF-LIFE 2

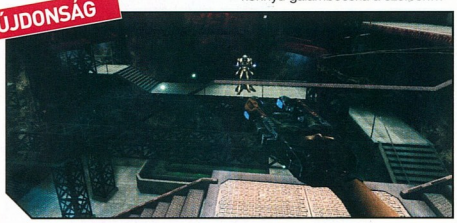
INFO VALVE SOFTWARE | VIVENDI | WWW.HALF-LIFE2.COM | 2004. ŐSZ

Hogy ne legyen egyszerű az élet, mind az ATI, mind a VU Games „szentélyében" Half-Life2 bemutató zajlott, bár mindkettőn nagyjából ugyanazt láthattuk: egy, a játékból rögzített és összevágott anyagot. Ennek elején az első részből ismerős G-Man ébresztgeti Freemant - persze elég döbbenetes a különbség a régi és új G-Man között, ez már szinte él, az érzést a majd' tökéletes arcanimáció fokozza. A jelenet helyszíne egy rejtélyes város, City 17, amely szerintem Oroszországban terül el, bár erre semmi konkrétum nem utalt, legfeljebb a látvány, és egy szereplő neve - Grigorij atya. A következő bemutatón Gordon egy homokfutón száguld, és a járműre rögzített gépfegyverrel osztja a rettentő szörnyeket, majd egy mesterlövészt kap le irányított rakétával, a test, ahogy azt manapság kell, „Painkiller-módon" elegánsan átröpül a képernyőn. Ezután emberünk felmászik egy darura, elektromágnesével felemel egy konténert, és ráejti az ellenségre. Egy új karakter is bemutatkozott, Dr. Mossman - a beszélgetésből kiderült, hogy jó pár év telt el a Black Mesa incidens óta. Következett Ravenholm, mely picit a Resident Evil városára hajaz, zombik és mindenféle szörnyek lakják. Itt használta először Freeman a nagy mókát, a gravitációs fegyvert - egy nagy fűrészt kapott fel, hogy kettévágja vele a rusnyaságokat. Ez a fegyver egy későbbi pályán is nagy szerepet kapott, a szikláról majdnem lezuhanó buggy-t rántotta vele vissza Freeman, majd a kellemetlen, ördögszekérként guruló aknákat kapta fel és vágta vissza az ellenséghez, ugyanezzel a mókával a jó reflexűek a kézigránátokat is visszahajigálhatják majd a feladóhoz. A gravitációs fegyver valószínűleg az új FPS-kedvenc lesz, és jól példázza a játék zseniális fizikai motorjának képességeit. Volt még egy szlalomverseny a csatornában, ahol egy kétéltűvel kellett az ellenség által elénk hajigált akadályokat kerülgetni. A bemutató végén Gabe Newell, a Valve főnöke bejelentette, hogy a nyáron megjelenik az eredeti Half-Life, az új motorral újraalkotva, így legalább a második rész piacra kerüléséig lesz mivel elcsapnunk az időt...



Bár Oroszhonban már megjelent a Burut válasza a Halóra, az angol nyelvű megjelenésre egyelőre még várni kell. Ennek ellenére a kiadó már bejelentette az első kiegészítő lemezt is, melyről a szokásos sablonszövegen túl (új szörnyek, új pályák, új fegyverek, jobb AI és fizika… broáf) túl csak annyit lehet tudni, hogy a szövetségesek egy hadnagyát alakítjuk, aki az egyik utolsó, még ellenálló emberi helyőrségben ragadt a Plútón, és elvágva minden utánpótlástól, célja a túlélés. Mindezek az infók az eredeti játék hiányában egyelőre elillannak, mint könnyű galambocska a szélben…

ÚJDONSÁG



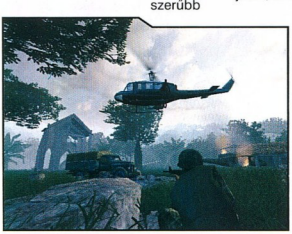
INFO BURUT CT | RUSSOBIT-M | WWW.KREED3D.COM | NEM TUDNI

KREED: BATTLE FOR SAVITAR

MEN OF VALOR: VIETNAM

INFO 2015 | VIVENDI | WWW.VUGAMES.COM/PRODUCT.DO?GAMEPLATFORMID=1706 | 2004.X.29.

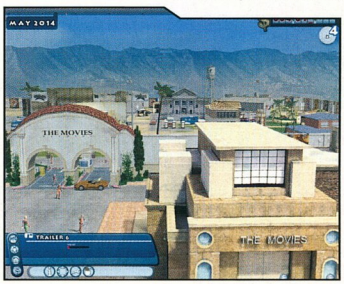
A MOHAA alkotógárdája ott folytatja, ahol abbahagyta, úgyhogy tulajdonképpen semmi meglepő nem volt abban, hogy új játékuk nagyon jól néz ki, eszméletlenül hangulatos, és tetőtől-talpig szkriptelt. A játék a bemutatott legfrissebb állapot szerint a legmozi-szerűbb vietnámi játék, amely valaha a témában készült, erősen árasztja magából az „Apokalipszis most" hangulatát, az élményt csak fokozza a saját szerzésű dinamikus akciózene, és a 1965-68 közötti időből összeállított eredeti muzsika. Bár semmi meglepőt nem kell várnunk a játéktól (menj előre, és öld az ellent), a hangulat mindenért kárpótol.



THE MOVIES

INFO LIONHEAD STUDIOS | ACTIVISION | WWW.THEMOVIESGAME.COM | 2004 VÉGE

Merész dolog ilyet kijelenteni, de mivel nem vagyok egyedül véleményemmel, így bátran felvállalom: a Movies a zseniális játéktervező-félisten Peter Molyneux eddigi legjobb műve lesz! Az alapötlet egyszerű: egy kis hollywoodi filmstúdió alapítójaként fel kell virágoztatnunk cégünket, akár sztorimódban, akár szabadjáték formájában. A játék három alappillére: a stúdió menedzselése, sztárok felkutatása és istápolása, és persze filmek készítése (no meg ehhez megfelelő stáb verbuválása). Természetesen nem szükséges mindegyik terhet a nyakunkba venni, hiszen lesznek megfelelő emberek ezen célokra, így nyugodtan koncentrálhatunk a bennünket érdeklő területre. Nyolc stílus található az alapcsomagban: akció, horror, vígjáték, romantikus, sci-fi, western, thriller és háborús - ezeket természetesen keverhetjük is (hmm… romantikus horror…). Az 1900-as évektől 2020-ig terjed a játék története, így a klasszikus, némafilmes burleszkektől akár a Mátrix újraforgatásáig elmerészkedhetünk. Kapunk egy halom forgatókönyvet készen (melyek jeleneteit tetszés szerint átvariálhatjuk), de sajátunkat is megírhatjuk, a kész mű alá saját szinkront és zenét is pakolhatunk, filmjeinket elmenthetjük, és benevezhetjük az internetes versengésbe - a Lionhead e célból megalapította a Stanley-díjat! Minden, amit eddig csak a bulvárlapokból hallottál, a szemed előtt zajlik és aktív részese, sőt alakítója lehetsz. Kasszasikereket készíthetsz, átélhetsz bukásokat, versenghetsz a többi stúdióval, statisztából világsztárt faraghatsz, akinek élete előtted alakul - a kis üdvöskéből „femme fatale", majd alkoholproblémákkal küzdő, válásaival botrányt kavaró kiöregedő sztár lehet (természetesen a paparazzik lekezelése is a feladatok közé tartozik). A játékhoz teljes modkészlet jár, az interneten pályázók és a filmeket bírálók részére letölthető kiegészítők várnak a hivatalos weboldalon. Nem tudok mást hozzátenni: egyszerűen kötelező darab…



KEDVENCÜNK

SID MEIER'S PIRATES!

KEDVENCÜNK

Idén októberben a hozzám hasonló vén rozmárok lemérhetik, mennyit fejlődött a játékipar - hiszen a szeniális Sid Meier nem kevésbé szeniális játéka, a Pirates! 1987-ben jelent meg, és vált minden idők egyik örök klasszikusává. A mester az új idők technológiájával, teljes 3D-ben, két évtizedes tervezői tapasztalattal alkotja újra a játékot, melyben ismét beleélhetjük magunkat a klaszszikus, romantikus kalózéletbe. A stuff kilenc alappilléren nyugszik, melyek mindegyike egy-egy minijáték:

- hajózás a tengereken, kikerülve a viharokat és az ellenséges őrjáratokat;

- tengeri csaták megvívása, hajók elsüllyesztése vagy elfoglalása;
- kardpárbajok vizen és szárazföldön, speciális mozgásokkal, lépésekkel;
- kikötők meglátogatása, ahol fejleszthetjük hajónkat, felszerelést vásárolhatunk, eladhatjuk a zsákmány és küldetéseket vállalhatunk be;
- a kormányzó meglátogatása, kisebb szívességekkel reputációnk növelése;
- a főember lányának elcsábítása, hízelgéssel és tánctudásunkkal;
- ellenséges városok elfoglalása, karddal, muskétával, RTS-módon;
- szökés a börtönből az éjszakai város sötét utcalabirintusán át;
- kincses térkép darabjainak megszerzése, összeillesztése, végül az értékes motyó kiásása;

Az egész tehát egy nem lineáris, nyíltvégű szabadjáték, ahol mindig történik valami, ami miatt nem tudsz felállni a gép mellől. Hogy mindezt keretbe foglalják, a Firaxis ezúttal egy sztorit is kitalált egy gonosz kalózvezérről, mely megölte hősünk szüleit és családját szétszórta a világban, így fel kell kutatnunk őket, és végül megvívni a mindent eldöntő csatát. Mindezt a tökéletes történelmi hűséggel felépített karibi térségben (amibe beleértendő a reális politikai helyzet is, azaz ügyesen kell forgolódnunk a négy nagyhatalom: Hollandia, Franciaország, Anglia és Spanyolország között), 27-féle autentikus hajóval, színpompás, bár kissé rajzfilmszerű, karikirozott megjelenítésben. Főhősünk fejleszthető, az évek múlásával reflexei tompulnak - a játéknak bármikor véget vethetünk emberünk nyugdíjazásával. Az eddig látott anyagok alapján nyugodtan kijelenthetjük: Sid Meier, éppúgy, mint a Civilization esetében, klasszikus játékból újabb klasszikust teremt…

INFO FIRAXIS | ATARI | WWW.ATARI.COM/PIRATES/PIRATES/ | 2004. OKTÓBER 26.

EVERQUEST II

INFO SONY ONLINE | UBISOFT | EVERQUEST2.STATION.SONY.COM/ | 2004. III. NEGYEDÉV

Bár a Halo2 elhalászta előle a legjobb online játék címét, az új EQ kétségtelenül a show legszebb és legjobb MMORPG-je volt. Az új grafikus motor gyönyörű és hangulatos világot varázsol elénk - új világot, hiszen a formálta a birodalom jól ismert képét. Először az online játékok történetében minden NPC teljes hanganyaggal rendelkezik, így valóban beleélhetjük magunkat a történetbe. Képtelenség lenne felsorolni az új fejlesztéseket és lehetőségeket itt, inkább nézegessétek a képeket, és akinek pénze van rá, fizessen elő. De vigyázat: súlyos netfüggőséget okozhat…

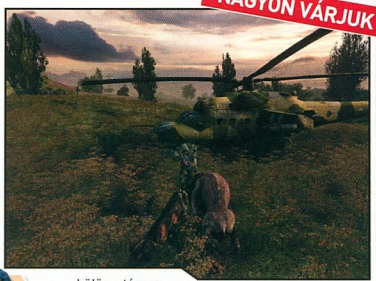
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2004

LOS ANGELES – CALIFORNIA

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

NAGYON VÁRJUK

Sokat írtunk már az ukrán srácok újgenerációs FPS-éről, most néhány érdekességet emelnék ki az E3-ra megjelent anyagokból. Az egyik ilyen az X-Ray motor képességeit elemzi. Eszerint két önálló renderelő motort implementáltak a srácok a játékba, egy DX8-as és egy DX9-est, így a régebbi vasak és az új csodák tulajai is jól járnak, persze az igazi döbbenet utóbbiakat fogja érni. Minden frame kétmillió teljesen bump mappelt sokszöget tartalmazhat, pixel alapú komplex bevilágítással. Minden pixelnek saját anyaga és módosítói vannak, a komplex anyagok (rozsdás fém, természetes bőr, növényi felületek) megjelenítéséről külön alrendszer gondoskodik. A dedikált DX9-es renderer felel a valósidejű, dinamikus fényekről, a valós árnyék/félárnyék számításokról, frame-enként több száz fényforrást kezelve valósidőben, a pufferbe kerülő képkockák mindegyike



külön utómunkákon (effektek, szűrők) esik át. A játék akár a Morrowindhez is hasonlítható, egyrészt a szabadon bejárható 30 négyzetkilométeres Zóna nagysága miatt (itt ugyanúgy elkapja a mászkáló embert az elveszettség érzése, mint ott), másrészt FPS-hez képest meglepően erős az RPG-oldal. Seregnyi NPC bóklászik szerteszét, lehet beszélgetni, kereskedni. Az akciócímekben megszokott életerő- és lőszerkijelző mellé sugárzási dózis-, éhség- és kimerültségmérő társul, azaz enni kell (nem mindegy, mit), és aludni (nem mindegy, hol). A területen mászkáló 120 sztalker és a több száz élőlény klánokba és falkákba tömörül, a csapat alapú AI igen jól muzsikál, olyannyira, hogy a szakmából többen rögtön aggódni is kezdtek a játékegyensúly miatt... A fizikai motor is igen meggyőző, mind a járművek irányításában, mind a testek „rongybabázásában". Úgy tűnik, a nagyoktól tanulni nem szégyen, így a 30 különféle fegyver között feltűnt egy gravitációs készség is, á la HL2, de félre a sandaságokkal. Igen finomnak tűnik már most is mind a szóló-, mind a multiplayer mód, és a játék is elég összeszedettnek tűnik ahhoz, hogy idén ősszel végre a kezünkbe vegyük „drágaságunkat".

INFO GSC | THQ | WWW.STALKER-GAME.COM | 2004. SZEPTEMBER 28.

ASCENSION TO THE THRONE

A moszkvai kiadó 21 játékot vonultatott fel az E3-on, ezek közül újdonságként hatott az orosz DVS RPG-elemekkel tűzdelt klasszikus körökre osztott stratégiája. A játék főhőse Illiar, Eden trónörököse, akit egy gonosz varázslat egy szál gatyában a birodalom határára repített. Emberünk elindul, hogy visszaszerezze jussát, ehhez persze sereget kell toboroznia.

INFO DVS | 1C COMPANY | INT.GAMES.1C.RU/ATTT/ | 2004. IV. NEGYEDÉV

Az egész országot be kell járnunk, nincsenek kötött missziók, szabadon mászkálhatunk, a csaták körökre osztva zajlanak, maximum 22 csapat eshet egymásnak, mindegyikbe 16 egységet pakolhatunk, és magunknak kell levezényelnünk az összecsapásokat. A megjelent képek igen látványosak, színesek, hümmösek. Ígéretes darabnak tűnik!

SILENT HUNTER III

Jó három éve jelent meg a jószerint egyetlen tengeralattjáró-szimulátor második része, úgyhogy már itt volt az ideje egy új versenyműnek. Az Ubi ezúttal sem aprózta el: egy az egyben lemodellezte 3D-ben a híres (köztük a II, VII, IX, és XXI típusú) U-boatok belsejét, a hatás bizony elég döbbenetes. A szólista kampány a teljes II. világháborún végiggyúlik, multiban helyi hálón 16-an, interneten négyen csatázhatnak majd, ráadásul kooperatív módban is nyomulhatunk a tengerek mélyén. A játék tökéletesen skálázható, így a kezdők egy „intésre" kilőhetik a torpedókat, a mesterek maguk kalkulálhatják ki a tüzelés módját. Kőkeményen intenzív élmény, amit még a szimulátorokat amúgy nem kedvelőknek is ki kell majd próbálniuk…

INFO UBISOFT | UBISOFT | WWW.UBI.COM/US/GAMES/SILENTHUNTER3PC.HTM | 2004.IX.24.

VAMPIRE THE MASQUERADE: BLOODLINES

A LEGÍGÉRETESEBB RPG

Az E3-on végre bepillantást nyerhettünk a Troika régóta várt, és a HL2-botrány miatt késést szenvedő csodájába. Az ismert és sikeres ceruzapapír RPG-n alapuló belső nézetű játékban 7 vámpírtípus közül választhatjuk ki emberünk, és elmerülhetünk Los Angeles éjszakai világában, hiszen a sztori kicsit a Blade-et idézi. A belső nézetű játékról mindent elmond, hogy a fejlesztők jó része az Interplay-nél a Fallout 1 és 2 team tagja volt, és a játék a Half-Life2 motorját használja - kegyetlen jól néz ki, és igazi RPG-hangulat lengi körül (no meg jó kis vérszag). A szóló mód mellé jár többjátékos móka is, ahol többek között TDM-módban összecsaphatnak vámpírok és vadászaik, a csaták közötti szintlépésekkel. Tuti siker!

INFO TROIKA GAMES | ACTIVISION | WWW.VAMPIREBLOODLINES.COM | 2004 VÉGE

PRINCE OF PERSIA 2

INFO UBI SOFT MONTREAL | UBISOFT | WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM/TEASER/US/ | 2004. KARÁCSONYA

Az Ubisoft rendkívül kényelmes helyzetben van, hiszen semmi mást nem kell tennie, mint sikerjátékait folytatnia. Mindezt minél hamarabb (lásd: a vas és az ő melege), így még az idén visszatér Sam Fisher és Perzsia Hercege. Előbbiről hátrébb olvashattok, a királyi sarjról itt és most.

A francia kiadó az E3-ra egy igencsak jól összerakott anyaggal jelentkezett, így elég tutinak látszik az idén karácsonyi debütálás. A Herceg első ránézésre is változott az átélt események hatására, sokkal érettebb, és sötétebb, keményebb. Ellensége ezúttal Dahaka, egy hatalmas, páncélozott "überszoldát", aki úgy tűnik, hősünk korábbi akciója iránt érdeklődik, így emberünknek ismét vissza kell utaznia az időben (úgy néhány évszázadot), hogy magát a homokot elpusztítsa. Ez azt jelenti, hogy ismét kezünkbe kapjuk a bűvös matériát, ám ezúttal nemcsak az idő múlását fékezhetjük le vele, hanem dönthetünk úgy is, hogy adott ellenségünket lassítjuk le, vagy a Herceget gyorsítjuk fel. Hősünk akrobatatudása nem kopott, sőt fejlődött, le tud csúszni nagy magasságból a falakat fedő drapériákon, és a falon futás közben még támadni is tud kardjaival. Igen, nem elírás a többes szám, a férfiú immár két fegyverrel is vitézkedhet - a kiállítás egyik videóján láthattuk, amint egy karddal kezében ellensége mögé lép, megszerzi annak fegyverét, és a két szerszámmal, egy mozdulattal lefejezi áldozatát.

A környezet és az ellenségek manipulálásával teljesen egyedi harcrendszert alakíthatunk ki, sőt hercegünk a kezében lévő fegyvereket el is hajíthatja. A helyszínek és ellenfelek is változatosak - palota, hajó, sőt egy elátkozott sziget föld alatti világa. A játékot sikerrel teljesítőket számos meglepetés várja majd, mindehhez természetesen, épp úgy, mint az első részben, a mai videokártyák képességeit kiaknázó látvány társul, de hát ez már szinte elvárás a montreali fejlesztőcsapattól… Büntetni fog!

ÚJDONSÁG

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2004
LOS ANGELES – CALIFORNIA

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2004

LOS ANGELES – CALIFORNIA

A Rockstar teljes erőbedobással fejleszti a mára már kultusz sorozat státuszt elért GTA folytatását. A San Andreas kapcsán nagy a titkolózás, nyilván nem szeretnék, ha a jó ötletek valahogy bekerülnének a rengeteg készülő klón valamelyikébe. Anyi azonban már bizonyos, hogy a játék hatszor akkora területen játszódik majd, mint a Vice City. A városokat - Los Santos, San Fierro, Las Ventura - természetesen most is valódi helyszínekről mintázták, Los Angeles, San Francisco és Las Vegas utcáit koptathatjuk majd a legkülönfélébb járműveket megszerezve. Ezek például lehetnek lowrider járgányok, sportkocsik, de akár BMX bringák is. A Vice City-ben is volt már néhány belső helyszín, de a San Andreas-ban jóval több, sokkal részletesebben kidolgozott helyszínre is bejuthatunk majd. Többek között kipakolhatjuk majd szinte az összes házat, ha épp úgy tartja a kedvünk…

INFO ROCKSTAR NORTH | TAKE2 | WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS/ | 2005 NYÁR

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

STAR WARS GALAXIES: JUMP TO LIGHTSPEED

INFO LUCASARTS | ACTIVISION | WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWGALAXIES_LIGHTSPEED | 2004 ŐSZE

Szó szerint fénysebességre kapcsol a Lucasarts, hiszen az első SWG kiegészítés teljesen új élményt kínál a népszerű MMORPG tulajai számára: 10 új űrszektorban vívhatunk csatákat más játékosok vagy az AI által irányított hajókkal, saját, testre szabható járművünkben. Az SW minden híres gépe megvásárolható lesz, összesen 15 jószág, olyanok, mint az X-Wing, a TIE Fighter, az Y-Wing, a TIE Interceptor, a TIE Bomber, no és az YT-1300 szállító, melynek leghíresebb példánya ugyebár Han Solo Ezeréves Sólyma volt… A „sima" lövöldözések mellé 100 új küldetés, 4 új szakma és két új faj társul, no és persze teljes joystick és gamepad támogatás. SW-fanok és a klasszikus X-Wing vs. TIE Fighter rajongói számára kötelező vétel!!

ÚJDONSÁG

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

INFO OBSIDIAN ENTERTAINMENT | LUCASARTS / ACTIVISION |WWW.LUCASARTS.COM/GAMES/SWKOTOR_SITHLORDS/ | 2005. 02. 22.

Amit eddig csak sejteni lehetett immár bizonyos: készül a KOTOR2, ráadásul az új szupercsapat fejlesztésében, hiszen az Obsidian alapítógárdája öt élő legenda: Feargus Urquhart, Chris Parker, Darren Monahan, Chris Avellone és Chris Jones, akik a Black Isle, a Blizzard, és az EA hírnevét öregbítették ezidáig. A sztori öt évvel az első rész után játszódik, a galaxis Köztársaság erőtlen, a Sith szinte az összes Jedit kiirtotta, és az orgyilkosok rád vadásznak - hitük szerint az utolsó Jedi lovagra, akinek kezében a galaxis sorsának kulcsa, és akit a Rend képességeit megnyirbálva kizárt soraiból, valamiféle bűn miatt. Hét világon át vezet utad, köztük a Peragus bányászkolónia, az előző játékban elpusztult, újjáépítés alatt álló Telos, és a Dxun bolygó. Felbukkannak az előző rész ismert szereplői, és több száz új karakter, barát és főgonosz. Küldetésedet 30 új képesség segíti, például a Force Confusion, mellyel egymás ellen fordíthatod ellenségeidet, a Force Sight, mellyel átláthatsz ajtón, és meglátható, az adott karakter melyik oldalt szolgálja, a Force Clairvoyance, mellyel a jövő titkai villannak be, vagy a másik oldalon a Force Rage, mely más képességeidet erősíti. Természetesen rajtad áll, hogy az Erő hű szolgája leszel, vagy átadod magad - és a galaxist - a Sith sötét urainak. Fejlődésedet 30 új offenzív, defenzív és passzív feat segíti, és hat új osztály vár rád - lehetsz Jedi Weapon Master vagy akár Sith Assassin is. Új fegyverek (köztük egy csuklóra szerelhető rakétavető) és továbbfejlesztett, több parancsot tartalmazó harcrendszer segítik utunkat, no meg persze segédcsapatunk, mely 10 főből állhat. Harc közben a szituációnak megfelelően szabadon cserélhetjük fegyverünket, és az animációk is jobb lettek (a képpengés „tánc" már szinte Darth Maulos), és ezúttal társaink szerepe is kiegyensúlyozottabb (lesz, hogy bizonyos feladatot adott ember segítségével kell megoldanunk). Érdekesség, hogy ezúttal egyszerre jelenik meg az Xbox- és a PC-verzió, és lesz közöttük annyi különbség, hogy érdemes legyen megvenni mindkettőt. A KOTOR2 tehát nem lesz forradalmian új, az Obsidian tisztelettel nyúl a BioWare munkájához, inkább javítja és erősíti azt, ami számomra (a fent említett öt névvel együtt) a biztos siker záloga.

ÚJDONSÁG

A JÁTÉKIPAR KULISSZATITKAI

Idén májusban tizedik alkalommal rendezték meg a világ egyik legnagyobb videojáték-szakkiállítását és -vásárát Los Angelesben. Tíz év a játékiparban óriási idő. Bár a külső szemlélő számára úgy tűnik, a show csak külsőségekben változott - még nagyobb, még látványosabb, még színpompásabb lett -, az igazi változások a színfalak mögött zajlanak. Cikkünkben megpróbálunk betekintést nyújtani a kulisszák mögé, bemutatni az E3 és a játék ipar csillogó és árnyékos oldalát egyaránt, ha úgy tetszik, az igazi arcát.

AZ ÁRTATLANSÁG KORA

Pörgessük tehát vissza az idő kerekét 1994-be. Ekkorra már lecseng a 8-bites korszak, a 16-bites konzolok és a PC elfoglalják helyüket az otthonokban, és egyre világosabban látszik, hogy nagy pénz van a játékiparban. A vezető, elsősorban konzolos kiadók (Sony, Capcom, Nintendo) kezdeményezésére megalakul az IDSA (Interactive Digital Software Association), a kiadók „véd- és dacszövetsége". Az is nyilvánvalóvá válik, hogy az ipar kinőtte a fogyasztói termékek nagy amerikai szakvásárát, a játékoknak addig helyet adó CES-t, és reális igény mutatkozik egy önálló, az európai ECTS-hez hasonló rendezvényre, így az IDSA 1995. május 11-13. között a Los Angeles-i Convention Centerben megszervezi az első Electronic Entertainment Expót, azaz az E3-at. Ekkor még a konzolok viszik a prímet, hiszen itt mutatkozik be a Sony PlayStation, hatalmas felhajtással (a kiállítási pavilon 4 millió dollárjába került a japán cégnek, és maga Michael Jackson is fellépett) és a Sega Saturn, illetve itt jelenti be a Nintendo az Ultra 64-et, azaz az tulajdonképpen az első E3-on indul hódító útjára a 32-bites korszak.

Az év augusztusában kerül piacra a Windows95, majd év végén elkészül a DirectX 1.0, lezárul a DOS-korszak így az 1996-os 2. E3, melyen 500 cég 1700 játéka szerepel, már az újgenerációs konzolok és a Windows jegyében zajlik. Ebben az évben jelennek meg az első 3D-s gyorsítók, megkezdődik a piac újrafelosztása, a „nagy hal megeszi a kicsit", azaz a kisebb cégek felvásárlásával létrejönnek az óriáskiadók, az EA, az Infogrames, az Eidos, a Sierra (mely ekkor már a CUC pénzügyi csoport tulajdona, '98-ban pedig a Vivendié lesz), és a Titus. Az E3 kinövi otthonát, és átköltözik a Georgia World Congress Center és a Georgia Dome épületeibe, a 35 futballpályányi területen 37 ezer látogató fordul meg, a játékipar év végi nyereségét ekkor 5,3 milliárd dollárra becsülik.

1997 végén hódítja meg a PC-t a 3D véglegesen a 3DFX Voodoo megjelenésével, és a Quake II megmutatja az új irányt. Az 1998-as 4. E3 már az új időszámítás gyermeke, a PC egyenrangú fele a konzoloknak, de ekkor még éles a határ a két platform között. 1600 új játék mutatkozik be, az ipar bevétele meghaladja a 7 milliárd dollárt. Idézzük fel a '98-as E3 nyerteseit, hogy nagyjából képben legyünk a korszakkal: Half-Life, Homeworld, Alpha Centauri, Baldur's Gate, Grim Fandango, Need For Speed 3, John Madden Football 99, EverQuest, Railroad Tycoon 2.

1999-ben a show visszaköltözik eredeti helyére, az alaposan kibővített Los Angeles-i Convention Centerbe (a becslések szerint az E3 évi 20 millió dollár tiszta bevételt hoz a kaliforniai nagyvárosnak). 1900 játék mutatkozik be, ám ekkor már érdekes dolgok történnek. Egyre erősebbek azok a hírek, hogy a Microsoft belszáll a konzolpiacba. Miközben a Bungie bemutatja az Onit, a színfalak mögött, pár szerencsés kiválasztottnak bepillantást engednek készülő új játékukba, a Halóba.

1999. december 21-én Bill Gates bejelenti, majd 2000 márciusában be is mutatja az Xboxot. Az új konzol meghódítja a 6. E3-at, eközben pár órányi sorban állás után már bárki megtekintheti a Bungie új PC-s csodajátéka, a Halo képkockáit. Nem elírás, akkor még a sci-fi FPS PC-re készült (el is nyeri a legjobb akciójáték címét), hiszen a Myth I-II, a Marathon és az Oni legendás fejlesztőcsapatát alig egy hónappal a show után, 2000 júniusában vásárolta fel a redmonti óriás, hogy a Halóval letaglózhassa a piacot. 2000 decemberére már 163 fejlesztőcsapat dolgozik az új konzol alá. Nagyjából ez időben „vesztette el ártatlanságát" a játékipar és az E3.

PÉNZ, ÉS SEMMI MÁS

A játékipar immár csak a profitról szól. Sommás a megállapítás, de kár lenne finomítani. 2002. májusi számunkban írtam hosszabban az EA

felemelkedéséről, amely a Wing Commander 3 bukásakor szívfájdalom nélkül megvált a Roberts-testvérektől - mostanában ugyanez a tendencia figyelhető meg például az Ubisoft esetében. A franciák igazi sikerüket Michel Ancelnek és az ő gyermekének, Raymannek köszönhetik. Ancel új játéka, a 2003 novemberében megjelent Beyond Good & Evil jó kritikákat kapott, ám mivel az (egy millió példány körüli) értékesítése elmaradt az Ubisoft által elvárttól, a cég azonnal leállította a készülő második rész fejlesztését, és a játékot a hasonlóan gyengén teljesítő XIII-mal együtt „leírta" a cég további tervei közül, a hivatalos közleményben csak annyi állt, hogy a kiadó tanult a leckéből. Az már csak hab volt a tortán, hogy a XIII eleve folytatásra lett kihegyezve, a történet csúcspontján lett vége a játéknak… Itt már nincs helye érzelmeknek, hiszen nemcsak a fejlesztés költségét kell visszahoznia a játéknak, hanem a cég teljes rezsijének rá eső részét, amely - az Ubisoft esetében - egy 1900 fős vállalatnál nem kis összeg. Csak érdekességképpen: ebből a létszámból 1280 fő termelő, 640 pedig (azaz a dolgozók egyharmada) az üzleti- és marketingterületen tevékenykedik.

STATISZTIKA

Egy kis statisztika az idei show díjazásra nevezett játékairól, mindegyik számadat után zárójelben az előző évihez viszonyított változás.

Platformra lebontva:
PC: 30 (+4)
PS2: 26 (+5)
Xbox: 26 (+6)
GC: 18 (+4)
DS: 3
PSP: 2

Kiadók alapján:
11 nevezés:
Electronic Arts *(+5)*
Nintendo *(+6)*
9 nevezés:
Microsoft *(-4)*
8 nevezés:
Sony Computer Entertainment *(+2)*
6 nevezés:
Activision *(-1)*
5 nevezés:
Vivendi Universal Games *(-3)*
4 nevezés:
UbiSoft *(+2)*
3 nevezés:
THQ *(-1)*
Capcom *(+1)*
Konami *(+1)*
2 nevezés:
LucasArts *(-2)*

Hogy egy kis kitérőt tegyek a mai viszonyokra, engedjetek meg pár gondolatot. A fentiek következtében ma, ha egy fejlesztőstúdió egy ilyen kiadóóriás „bérmunkása", lehetetlen határidőket kap egy játék befejezésére. Elnézést, hogy ismét az Ubisoftot hozom fel példának, de a sokat látott szakmát is meglepte, hogy az idei E3-on a franciák már a Splinter Cell 3. részével jelentek meg, hiszen a 2. még szinte meleg, a PS2-es értékesítése csak most kezdődött el, a honosítások még folyamatban vannak, ennek ellenére az új epizód már idén ősszel a boltokba kerül. Ha valaki nem tudja tartani ezt a tempót, menthetetlenül lemorzsolódik. Nagy szerencse kell ahhoz, hogy valaki olyan kiadóhoz kerüljön, amely kellően türelmes, persze ehhez megfelelően erős fejlesztés is kell - lásd a S.T.A.L.K.E.R.-t, a THQ elég nagy függetlenséget biztosít az ukrán fiúknak, hiszen reményeik szerint a végeredmény kárpótolja majd az esetleges veszteségeket. Aki viszont pechesen választ kiadót, komoly bajba kerülhet - van erre friss, hazai példa is, a szépreményű Imperium Galactica, melynek folytatásától az Infogrames zárkózott el, majd a Philos révén 2001-ben elkezdett, később a Mithis által folytatott 3. részt bevállalta a német CDV, Galaxy Andromeda néven be is mutatta a 2003-as E3-on, aztán milliós vesztesége miatt fél év múlva ejtette. Ezután a holland HD Interactive karolta fel a projectet, mely immár Nexus: The Jupiter Incident néven jelent meg az idei shown, azzal, hogy októberben végre megvásárolható lesz. Nem csoda az sem, hogy ebben a

Microsoft - Games for Windows stand

Microsoft - Xbox stand

A hazai szaksajtóban mostanában divattá vált a játékképek „túlmagyarázása", melyet általában feature ismertetésnek szánnak a szerkesztők. Görbe tükröt tartva e szokásnak íme következzen az E3 nevű játék béta verziójának kivesézése, amúgy PC.GAMES módra :)

nagy rohanásban teljesen természetes lett a patchek megjelenése. Korábban (a „hőskorban") ezek csak kisebb hibajavításokat tartalmaztak, mára odáig fajult mindez, hogy komplett játékrészeket tartalmaznak (pl. multiplayer mód), melyeket az idő rövidsége miatt a fejlesztő nem tudott befejezni a megadott határidőre.

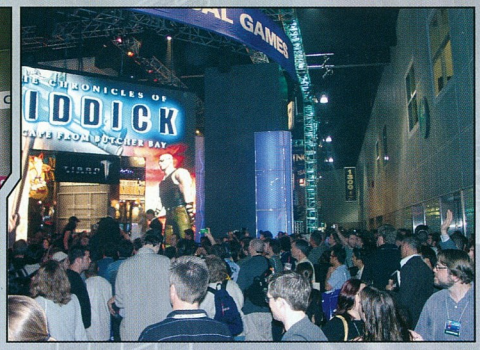
Maga a határidő kérdése is izgalmas, ugyanis mostanában egyre több kiadó folyamodik ahhoz a „kegyes csaláshoz", hogy egy-egy játék kiadását átütemezzék, és ezzel egyensúlyozzák ki a bevételek és kiadások érzékeny mérlegét, nem beszélve a részvénypiac és az osztalékok mágikus világáról. A kiadók pénzügyi éve általában május magasságában szokott lezárulni - az egyik legnagyobb varázsló az EA és a Take2, akik komplett franchise-csomagokat és már aranylemezen lévő címeket szoktak tologatni ez idő tájt. Ha amúgy is pozitív a mérleg, inkább átteszik a tuti sikercímet a következő financiális időszak elejére, hogy ezzel annak indulását felpörgessék, ez rögtön kedvezően hat a tőzsdén is, a minderről mit sem sejtő, egyszeri játékos pedig rágja a kefét, amikor az előre megrendelt játék helyett csak egy értesítést kap a halasztásról... Rendkívül jó és aktuális példa erre, a ShellShock: Nam '67, mely a napokban került aranylemezre és még ugyanaz nap az Eidos bejelentette, hogy a játék csúszni fog őszre. Hogyan is van ez?

Nem tudom, van-e arról adat, az E3-on bemutatott másfélezer játékból mennyi kerül végül is kiadásra, és mennyi a kukába marketingszempontok miatt (arról nem is beszélve, hány kiváló projekt, játékdokumentáció fekszik fiókok mélyén hasonló okokból). Fent a BGE és az IG3 kapcsán is említettem, hogy a kiadók szemrebbenés nélkül állítják le egy-egy cím fejlesztését, függetlenül attól, mennyi munkája van benne a fejlesztőnek, és mekkora a várakozás vagy a visszhang a játékosok és -vagy a sajtó irányából. Gondolhatunk itt rögtön a Lucasarts két korábbi sikerjátéka, a Full Throttle és a Sam and Max tervezett folytatására, mindkettőt végleg leállította a cég, utóbbiról előző számunkban indult új rovatunk, a Játéktemető hasábjain olvashattok, de én sűrű könnyeket ontottam az Apokalipszis négy lovasa miatt is (lásd mostani számunkat). A kalandjátékokra amúgy is rájár a rúd, melynek legfőbb oka az amerikai közízlés - a játékosokat egyszerűen semmi olyan nem hatja meg, mely nem 3D-ben pompázik. Az erőlködés a piac kiszolgálására aztán olyan eredményeket hoz, mint a Simon The Sorcerer 3D, mely a legszebb kézzel rajzolt kalandjáték volt a maga korában - és a legborzasztóbb 3D-s 2002-ben. Hasonló sorsra jutott a Myth, mely az Uru megjelenésével tévedt zsákutcába, itt viszont végre dicsérnem kell az Ubisoftot, amely „megadta magát", és az új epizód,

KONZOL VS. PC

Itthon a PC sokkal jobban áll eladásokban, mint az összes konzol együttvéve, ismert adatok szerint a PC-s termékekből 2,5-szer több kerül a vásárlók kosaraiba, mint konzolos társaikból (az összes konzolra együttvéve). Ez az arány tőlünk nyugatabbra pont a fordítottja, ott a PC csak „megtűrt" platform, a nagy durranások és a kimagasló fejlesztések mind konzolra kerülnek ki elsőként. A fogyasztói társadalom nem igényli a több célra felhasználható eszköz jelenlétét a játékhoz (PC), sokkal inkább a célhardver (konzol) dominál az otthoni szórakoztatásban. Ennek vannak durva jelei is, a konzolokon és egy időben PC-n is megjelenő játékok között markáns különbségek lehetnek, mégpedig azért, mert egyszerűen a kiadók nem fektetnek pénzt a PC-s fejlesztésekbe. A PC elnyomott helyzete pedig fokozódni fog, hiszen a nagyok a konzolt nyomják marketingben és fejlesztésben, ha számíthatunk a szokásos begyűrűzésre, akkor bizony nem ártana lassan-lassan platformot választani magunknak...

Kentia Hall



West Hall

ahogy a hírek közt olvashatjátok, ismét előre renderelt grafikával kényeztet minket. Ez a „gyengeség" a kiadó részéről persze ismét nem véletlen, hiszen a Myst franchise eleddig 11 millió példányban került értékesítésre, a játéknak hatalmas a rajongótábora, így még a 3D feláldozásával is szép haszon remélhető.

BÚJÓCSKA

Térjünk vissza az E3 konkrét eseményeihez. Valahol ott tartottunk, hogy mára a játékipar legjobban fizetett „hivatalnokai" a marketing- és PR-szakemberek, akiknek egyetlen feladata, hogy eladják a cég aktuális termékét - a kiállítás pedig kiváló terep számukra. Már említettem a Bungie kapcsán a zárt ajtós bemutatókat, ez mára sajnos általános gyakorlattá vált. Ennek jobb megértéséhez, és hogy kissé képbe kerüljetek a kiállítással kapcsolatban, tekintsük át, hogyan is néz ki a „színház az előadás alatt".

egy-egy kiadó standjának összköltsége) a mozgólépcsőn aláereszkedve kissé kopottnak és sivárnak tűnik a terület, ide ugyanis a kisebb kiadók, és a kiadóra váró, reménykedő fejlesztők zsúfolódnak be, legtöbben 3x3 méteres egyenkockákba, itt a bemutató- és tárgyalóhelyiségek is egy területen vannak.

A szervezők általában megpróbálják feldobni valamiyel a látványt és a látogatottságot, idén például itt kapott helyet a videojátékok történetét feldolgozó bemutató (lásd keretes írásunkat). A rendezvényen felvonultatott játékok 70-80%-át ki is lehet próbálni, de már itt is vannak zárt bemutatók, ahol vagy előre felvett mozikat vetítenek (ilyen volt idén a Half-Life 2), vagy az egyik bennfentes játszik a termékkel (friss példa erre a már említett Splinter Cell 3).

Az épület teljes második szintjét tárgyalóhelyiségek, és pár konferenciaterem foglalja el, ez a terület a nagy csodák és titkok helyszíne. A legnagyobb kiadók bérelnek itt egy vagy több különtermet, ahová csak jó előre egyeztetett időpontban lehet bejutni. Ezekben a

KÉMKEDÉS

Mint tudjuk manapság a játékszakmában igen kevés eredeti ötlet kerül elő a tervezőasztalokról, minimális különbségek vannak a játékok között. Épp ezért nagyon fontos, hogy a fejlesztők tisztában legyenek a másik csapat eredményeivel és játékának részleteivel. A naiv játékos persze ezt sejti, azonban úgy képzeli, hogy ez kimerül a másik játékáról megjelent screenshot-ok elemzésében, vagy éppenséggel a press információk böngészésével. Nos, itt korán sincs vége a történetnek. Nemrégiben beszélgettem egy fejlesztővel, aki felnyitotta a szememet. A nagy (és kis) kiadóknál, már külön iparággá nőtte ki magát az ipari szintű kémkedés. Még senki nem látott semmit egy érdekesnek látszó játékból, de a konkurencia asztalán máris ott figyel egy komplett jelentés a készülődő játékról, screenekkel, elemzésekkel, sőt sok esetben videókkal vagy játszható verziókkal fűszerezve! Gondolom, nem kell részletezni, hogy milyen nyilvánvaló előnyökkel jár a konkurens program ismerete, hiszen az abban alkalmazott ötleteket szépen tovább lehet fejleszteni, és úgy lehet alakítani a fejlesztést, hogy lemossa a saját program a konkurenciát. Minden mögött pedig ismét a pénz áll, hiszen egyrészt majd minden fejlesztőcsapatnál lehet találni egy kevésbé motivált és pénzéhes embert, másrészt pedig a kémkedésbe belefektetett összeg busásan megtérül a jobb eladások által. A képlet egyszerű...

A két legnagyobb terület a South Hall és a West Hall. Előbbiben vannak az óriáskiadók (Microsoft, Ubisoft, THQ, EA, Activision, Vivendi stb.), utóbbiban a kisebb, de jelentős cégek (DICE, Strategy First, CDV, SCi, Bioware, Bethesda, Lionhead stb. - bár a hall felét a Sony és a Nintendo foglalta el, de máshol nem lett volna ekkora terület számukra).

A West előtti előcsarnokot, a Petree Hallt az Atari és a Midway lakta be, a két főtermet összekötő folyosó közepén található Concourse-ban pedig a Sega, az Acclaim, a Lucasarts és a Mythic vert tanyát. A South Hall alatt található a Kentia Hall, melyet sanda emberek (kiknek véleményétől határozottan elhatárolódunk...) úgy szoktak emlegetni: „a gettó". Tény, hogy a két nagycsarnok után (melyekben akár több 10 millió dollár is lehet

AZ EXKLUZIVITÁS ÁRA

A konzolpiac durván többszereplőssé válásával együtt (a Microsoft belépése az X-Box-szal) kiéleződött a küzdelem az exkluzív címek fejlesztésével kapcsolatban. Régebben is előfordult, hogy egy géptípusra előbb jelent meg a játék, vagy éppenséggel csak ezen lehetett beszerezni egyáltalán, azonban ez mostanában már bevett szokássá kezd válni, mely válaszút elé kényszeríti a játékosokat. Minden nagy konzolgépnek megvannak a húzó címei, azonban az idei E3 abban is újdonságot hozott, hogy egyre több az exkluzív cím. Persze felmerülhet a jogos kérdés, hogy ez miként is éri meg a fejlesztőknek. A háttérben a pénz áll ismét, hiszen a Sony és a Microsoft gőzerővel igyekszik magához láncolni a fejlesztőket, ezzel biztosítva, hogy csak az ő gépén jelenjen meg a játék. Ez a már „felvásárolt" fejlesztők esetében egyértelmű dolog, hiszen csak akár évekkel később engedélyezi a cég a más platformon való megjelenést (lásd a Halót, mint a leghíresebb példát erre), de akadnak szép számmal olyan fejlesztések, melyeket sohasem próbálhat ki a másik tábor. Az ellentételezés pedig akár durva méreteket is ölthet, a nagyok hatalmas pénzeket hajlandóak kicsengetni egy igazi nagy cím exkluzív jogaiért, hiszen ők tudják a legjobban, hogy ez igenis megtérülő befektetés. A játékos pedig csak bámul kifelé a fejéből, hogy miért nem nyomulhat az ígéretesnek látszó játékkal a saját gépen...

A VIDEOJÁTÉKOK TÖRTÉNETE

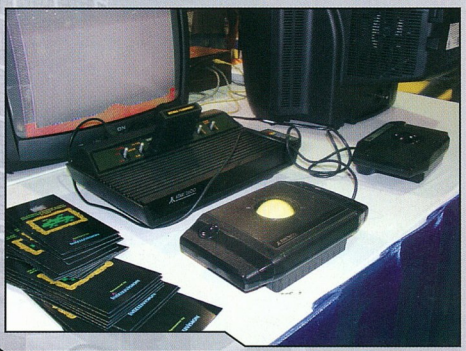
Az Intellivison és a Classic Gaming Expo izgalmas kiállítást rendezett az E3 ideje alatt a Kentia Hall területén. A videojátékok történetét felvázoló exkluzív anyag bemutatta az otthoni szórakoztatás eszközeit, az első konzol, a Magnavox Odysseytől az Atari 2600-on át az Apple II és C64 gépekig. Ezeket természetesen a látogatók ki is próbálhatták, ráadásul két, a 80-as évek stílusában berendezett nappaliban ücsörögve. Ezek mellé 30 pénzbedobós gép is felsorakozott, olyan legendás masinák, mint a Donkey Kong, a Ms. Pac-Man, vagy a Tempest. Az érdeklődők tárlatvezetést is kérhettek, melyet az Intellivision saját, Blue Sky Rangersnek nevezett programozói tartottak, akik nevéhez olyan klasszikus címek fűződnek, mint az Astrosmash, a Space Armada, vagy a Night Stalker.

„szentélyekben" sokszor megmutatnak olyan játékokat is, amelyek odalent nincsenek kiállítva. Ennek a „bújócskának" több oka is van.

Az első, hogy a rengeteg (az idén rekordszámú, 65 ezer) látogató közül (akik ugye mind szakmabeliek, hiszen az E3 a nagyközönség kizárásával megrendezett szakmai kiállítás és fórum) csak azokhoz jussanak el a fontos információk, akik befolyással vannak az iparra, azaz az online és hagyományos média legjobb, legismertebb képviselőihez. Idén például az Atari egy nappal az E3 megnyitója előtt tartotta az „Editor's Dayt", azaz a tulajdonképpeni sajtóbemutatót, olyan PC-s címekkel, mint a Sid Meier's Pirates!, a RollerCoaster Tycoon 3, vagy a Chris Sawyer's Locomotion, a vásáron az itt felsorakoztatott 14 játék közül már csak a Driv3r mutatkozott be a nagyérdemünek.

Az Activison két nappal korábban mutatta be kínálatát a Grand Hotel Wilshire különtermében, a Take2 pedig nyilvánosan semmit nem állított ki (!), pedig jó pár cím van tarsolyukban - köztük ugyebár a Rockstar címei. De itt már egy másik területre is elkalandozhatunk.

A Take2 bemutatója enyhén szólva is csalódás volt, hiszen a leginkább várt GTA: San Andreasból alig ejtettek szót, csak annyit, hogy hivatalosan majd júniusban mutatják be (egy szerencsés kiválasztott volt, az Official PS2 magazin, ők félrevonulhattak a cég képviselőivel egy kis meghitt, bensőséges csevelyre). Ha körülnézünk a piacon, láthatjuk, hogy boldog-boldogtalan GTA-klónt fejleszt (Axle Rage, True Crime, Driv3r, a konzolos Dead Rush, de az új NFSU és Spider-Man játékok alapja is a szabadon bebarangolható város), így talán érthető a titkolódzás. Sajnos terjed az „ötletlenyúlás" (hogy finoman kitérjek az ipari kémkedés, mint fogalom baljós árnyéka alól), így a kiadók egyre jobban vonakodnak bemutatni újdonságaikat. Hátrébb olvashattok egy izzadságosan összehozott bemutatót az Activision / Monolith új csodájáról, a F.E.A.R.-ről, melynek vetítésén alig maroknyi kiválasztott vehetett részt. Nyilvánvalóan nem nagy öröm egy fejlesztőnek vagy kiadónak, ha bemutat egy játékot, és az új ötletet, melyre az egész marketingstratégia fel van építve, pár hét vagy hónap múlva viszontlátja egy másik cég versenyzőjében (lásd mostani számunk hírei között a magyar Armies of Exigo és a Fireglow-féle Stranger



furcsa párhuzamát)... És van még valami, ami óvatosságra intheti a kiadókat.

2003/7-8. számunkban írtam a Daikatana kálváriájáról, a nagy hírverés és a hosszú várakozás végén kijött játék akkorát bukott, hogy magával rántotta fejlesztőjét is. Az E3 történetében is volt jó pár olyan cím, mely éveken át szerepelt a shown. Hogy egy friss példát mondjak: 2002-ben a Doom III amit lehetett, megnyert, 2003-ban aztán megelőzte őt a Half-Life2 - idén pedig mindkét játék már csak a dijazásra jelöltek táborában maradt, a Halo2 és a Splinter Cell 3 elhódította előlük a dicsőséget. Erre az aspektusra tökéletesen világít rá egy hozzászólás az „örök ígéret", a Duke Nukem Forever kapcsán, melyet idén május 27-én jegyzett be a 3DRealms hivatalos fórumára a játék egyik tervezője, George Broussard: „Véleményem szerint sokkal félrevezetőbb a közösség felé egy olyan játékról beszélni és azt bemutatni, mely még elég távol van a megjelenéstől. Mi értelme ennek? A legjobb dolog, amit tehetünk, és ezt is tesszük, hogy befogjuk a szánkat, befejezzük a játékot, és akkor fogunk beszélni róla és akkor mutatjuk meg, amikor közel áll a kiadáshoz, hogy az emberek valóban lássák a fényt az alagút végén." Nos, Broussard úr igazán tudhatja mindezt (mindenesetre ez a kitavasszal és ősszel megrendezett kiállítás épp a májusi E3 miatt már csak egyszer, szeptemberben kerül megrendezésre, ráadásul összevonva az európai játékfejlesztői konferenciával, a GDC-vel. A tavalyi rendezvényen 10 539 látogató volt, és 130 kiállító, köztük az Atari, Codemasters, EA, Eidos, Intel, Konami, Nintendo, Nokia, NVIDIA, Sony, SpectraVideo, Ubi Soft, Vivendi és Xbox, de például a Sega, a Take2 vagy az Activision rendszeres hiányzónak számít.

A magam részéről nagyon kíváncsi vagyok, hogyan folytatódik az E3 története. Hatalmas a show, hatalmas a felhajtás, ám remélem, a fentiekből kiderült, a fontos események nem a nagyközönség előtt történnek. Az egész egy látványos színielőadás, de az igazi érdekességek a kulisszák mögött zajlanak. Egyetlen dolog van a videojátékokon túl, ami összeköti, mozgatja a színfalak előtti és mögötti világot: a pénz. Mégpedig sok, nagyon sok pénz...

}{redenc

FOLYTATÁSA KÖVETKEZIK

Az E3, ahogy a bevezetőben is említettem, mára a világ egyik legnagyobb szakmai rendezvényévé vált, olyannyira, hogy szinte ellehetetlenítette a sokkal nagyobb, 16 éves múltra visszatekintő európai seregszemlét, az ECTS-t, mely felett többször megkongatták már a vészharangot. A korábban évente kétszer,

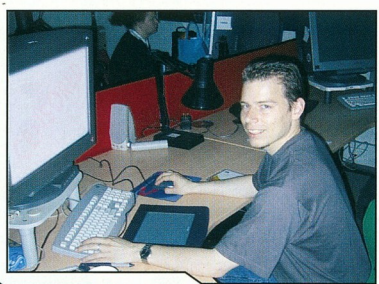
GRAFIKUS CSOMAGOLÁSTECHNIKA

Mostanában igencsak gyakran találkozhatunk olyan top játékokkal, mely vagy nVidia, vagy ATi logót tol a játékos arcába indításkor. Sokan csak jó poénnak vélik ezt a dolgot, azonban ennél sokkal többről van szó. Értelemszerűen a két nagy lapkagyártó más és más irányt választott a fejlesztés fő csapásának. Azonban világos lehet mindenki számára, hogy két lovat nem lehet megülni egy fenékkel, így a fejlesztőknek választaniuk kell, hogy melyik típust részesítik előnyben. A játék minden kártyán menni fog, csak éppenséggel „mintha" az egyiken egy kicsit jobban szakítana. A két nagy gyártó már időben ráteszi a kezét az igéretesebb fejlesztésekre, a munka kezdetének az elején már tesztkártyákkal és egyéb már „szolgáltatásokkal" igyekeznek a fejlesztő életét megkönnyíteni, és persze a saját marketingeseinek alapot nyújtani arra, hogy bebizonyíthassák: látjátok még az XY fejlesztő is a mi kártyáinkat támogatja, mert azok mennyivel jobbak! Bizonyára...

WARD - AZ ALIEN SZELIDÍTŐ

EXKLUZÍV

Kiss „Ward" Balázs 1975-ben látta meg a napvilágot Budapesten. 20 éves volt, amikor élete első scene partyját grafika kategóriában rögtön meg is nyerte. A képességeit felfedezve egy másodpercet sem hezitál: hol reklámgrafikusként, hol számítógépes doboztervekben kamatoztatja páratlan képességeit. Sok mindenben kipróbálva magát, 2 évvel ezelőtt Londonba költözött. Élete párjával frigyre lépve csatlakozott The Moving Picture Company nagy családjához, és most olyan világszínvonalú produkciók számítógépes effektjein dolgozik, mint a nemrég bemutatott Harry Potter és az azkabani fogoly, vagy a még most is utómunkálat alatt álló Alien Vs. Predator film.



PC.G: Először is köszönjük, hogy bokros teendőid mellett időt szakítottál ránk, és válaszolsz a kérdéseinkre. Első kérdésünkben arra szeretnénk választ kapni, hogy miként kezdődött a karriered - vagyis mikor és milyen módon kerültél kapcsolatba a számítógépekkel?

Ward: Az első gépem egy Enterprise nevű számítógép volt, még valamikor a '90-es évek elején. Akkoriban ez egy igen jó gépnek számított, nem volt elterjedt, de teljesítményben a C64-es gépek felett állt. Majd '95-től váltottam át PC-re (egy 386 DX40-re egészen pontosan), amelyen a Vivid és PovRay raytracer programokkal ismerkedtem, valamint némi Photoshop gyakorlatra is szert tettem. Komolyabb 3D alkalmazást '98-ban használtam először (3DS Max).

PC.G: Volt-e esetleg valamilyen kötődésed a számítógépes játékokhoz is?

Ward: Természetesen igen sokat foglalkoztam játékfejlesztéssel is. Magyarországon talán kijelenthető, hogy a játékfejlesztés a legfelkapottabb, legtöbb számítógépes grafikust foglalkoztató szakma - így volt ez jó pár éve is, amikor én is kivettem belőle a részem. Először egy flipperprogram fejlesztésében vettem részt, amely '98-ban meg is jelent a Midas Interactive kiadásában, majd különböző „prototype" programok fejlesztése következett a Woodstone Interactive, majd a Stormex Development részére, melyek végül különböző okok miatt nem jelentek meg. Angliába is mint vezető grafikus kerültem egy West Yorkshire-i játékfejlesztő céghez, ahonnan fél év után a jelenlegi munkahelyemnél kötöttem ki.

PC.G: A külföldre való „disszidálás" gondolata mikor fogant meg a fejedben?

Ward: Ez a gondolat már akkor megfogalmazódott bennem, amikor még gyerekcipőben járt Magyarországon a játékfejlesztés, de már lehetett olvasni nagy, külföldi játékfejlesztő cégekről, azok „profizmusáról". Leginkább erre voltam kíváncsi, hogy miként is működhet ez külföldön. A kijutás végül több mint egy év intézkedésbe, rengeteg interjúkörútba került, de az idő elteltével négy komoly ajánlatból tudtam választani Nyugat-Európa különböző országaiból. Mivel Angliába akkoriban már szinte ki-be járó vendég voltam (évente többször is mentem) így az angol ajánlatot fogadtam el, amit a mai napig nem bántam meg. Ez először egy kis játékfejlesztő cég volt kb. 15 alkalmazottal (Pineapple Interactive), ahol mint vezető grafikus irányítottam a négy tagú grafikus gárdát. Ezt követte végül a jelenlegi munkahelyem, a The Moving Picture Company, ahol mint Texture Artist és Lighting Rendering TD dolgozom különböző „feature" filmeken.

PC.G: Hogyan kerültél a játékfejlesztésből a filmes szakmába?

Ward: A 2003-as 3D Festivalon Dániában megmutattam a munkáimat egy VFX Supervisornak az MPC-től (The Moving Picture Company), és mire visszaértem Angliába, már kaptam is a hívást, hogy menjek le Londonba interjúra. Hogy miért váltottam? A játékfejlesztés sajnos jellegéből adódóan nagyon idegőrlő és sajnos unalmas is tud lenni. Egyszerűen új kihívásokat, új feladatokat akartam és mondjuk ki nyíltan: beleuntam modellezni tucatszámra a low-poly karaktereket, textúrázni és riggelni azokat. A filmipar ezzel ellentétben teljesen más, mindennaposak az új kihívások, viszont ezzel szemben az ember szabadideje jóformán nullára csökken.

PC.G: Kérlek, beszélj nekünk a jelenlegi munkahelyedről, munkaköröd ről és gyakorlati feladatairól!

Ward: Ez a cég a négy nagy londoni Visual FX cég egyike. Nálunk készült igen sok effekt az előző Harry Potter és Tomb Raider filmekhez, nemrég fejeztünk be több mint 450 jelenetet a Troy című filmen, valamint hasonló mennyiségűt a Harry Potter and the Prisoner of Azkaban című alkotáson is. Jelenleg több mint nyolc filmen dolgozik a közel 400 grafikus-programozó párhuzamosan. Munkaköri leírásom szerint egyrészt, mint Texture Artist, valamint úgynevezett Lighting-Rendering TD dolgozom attól függően, hogy az adott filmen milyen feladatok jönnek elő. A textúra grafikus festi meg a különböző digitálisan készített modellekre a textúrákat, legyen az szörny, vagy akármilyen tárgy a háttérben, vagy akár digitális dublőre a színészeknek. A Lighter TD (Technical Director) ezzel szemben egyrészt felelős a jelenetek élethű bevilágításáért, másrészt nem egyszer shadereket is készít, valamint úgynevezett pre-kompozitot a renderelt layerekből a jelenetekhez.

PC.G: Sok filmet említettél, ezek közül konkrétan melyeken dolgoztál, és azok milyen jelenetein?

Ward: A Harry Potter and the Prisoner of Azkaban című filmen dolgoztam közel egy évig mint textúra grafikus és Lighter TD egyaránt. Elsődleges feladatom volt a

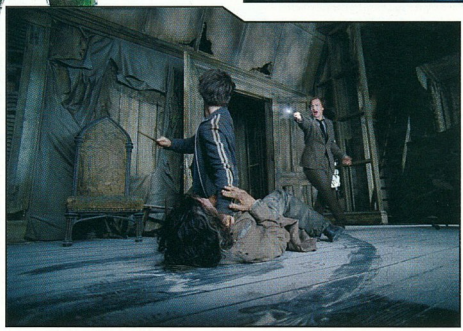
Whomping Willow (magyarul Fúriafűz) fának a textúráit megfesteni, de emellett készítettem textúrákat Harry és Hermione digitális dublőreinek, valamint több, a fa környezetében lévő dolognak - úgy, mint kövek, páfrányok, stb. Kicsit a Matte Paintingbe is belekóstoltam egy jelenet erejéig. Mint Lighter TD elsősorban a fa élethűségéért voltam felelős, vagyis a shaderíró által összerakott shadert kellett úgy beállítanom, hogy a fa minél inkább beleilleszkedjen a környezetébe. Hat jelenetet világítottam be a fő Willow szekvenciában, amikor is a fa életre kel, elkapja Hermione-t és pörgeti maga körül. Emellett - szintén mint Lighter TD - dolgoztam a film majdnem utolsó jelenetén, amikor a fa másodszor öl meg egy madarat, amely túl közel repül hozzá. Jelenleg az Alien vs. Predator című filmen dolgozom lassan a harmadik hónapja, és mivel a project lassan elkészül, már csak kisebb simításokat végzek az Alien-ek textúráin. Az MPC a vezető VFX-ház az AvP project mögött, ami azt jelenti, hogy az effektek több mint háromnegyedét mi csináljuk - ami majd 200 shotot jelent. A feladatom itt a digitális Alien-ek valamint a digitális Királynő Alien textúráinak megfestése. Emellett természetesen itt is felmerültek egyéb feladatok a vér festésétől különböző háttérobjektumokig.

PC.G: Mekkora textúrákkal, és milyen felbontás mellett kell a képkockákra kerülnie az elkészült anyagnak?

A végső kompozit felbontás 2K (2048*1536), a renderek is az esetek nagy részében 2K-ban készülnek. Természetesen ettől eltérő (nagyobb) renderek is előfordulnak, de nem jellemző.

PC.G: Milyen határértékek között mozoghat egy képkockán megjelenő lény, tárgy polygonszáma?

Ward: Ez megint olyan kérdés, amelyre nagyon nehéz akár hozzávetőleges választ is adni. Teljes mértékben a jelenettől függ: a Harry Potterben volt olyan jelenetünk, ahol a fán 400 ezer dinamikusan mozgó levél került kiszámításra, a hozzátartozó ágakkal és magával a fa törzsével. Itt a polygonszám igen extrém volt. Viszont ezzel ellentétben vannak jelenetek az AvP-ben, ahol az Alien farka alig pár ezer polygon.



PC.G: Egy képkocka renderelése mennyi ideig tart átlagosan, illetve egy jelenetet egészében rendereltek, vagy további részekre szeditek szét?

Ward: A renderidő roppant változó - nagyban függ nem csak attól, hogy mi van a képen, hanem, hogy a jelenet mennyire dinamikus, milyen mozgásokat tartalmaz. Szerencsére a PRMan renderelő rendelkezik a legszebb és leggyorsabb „Motion Blur"-rel a piacon, így ez a tulajdonsága gyakran a segítségünkre volt. De még emellett sem volt ritka a 8-10 órás renderidő képkockánként. A jeleneteket egészben rendereljük, viszont a végeredmény több 10 elkülöníthető, úgynevezett „Pass"-ból álló render, amelyből aztán a kompozitorok rakják össze a végeredményt.

PC.G: Milyen programokat használtok a különböző renderelési folyamatok során?

Ward: A Pipeline flexibilis a feladatnak megfelelően, de a magja három program köré épül: Alias-Maya a 3D feladatok ellátására, Pixar Photorealistic Renderman a renderelésre és Apple-Shake a kompozitáláshoz. Emellett persze rengeteg különböző in-house plug-int és saját fejlesztésű tömeg-szimulációs, folyadék-szimulációs szoftvert is használunk, valamint különböző trackelő és rotoprogramokat.

PC.G: Egy filmen hány ember dolgozik általában, és mennyi ideig tart az elkészítésük?

Ward: Projectektől függően átlagban talán 50-80 ember dolgozik egy filmen, de ez a Potter esetében jóval 120 felett volt. Ennek oka egyrészt, hogy a Harry Potter filmek esetében az elvárások jóval nagyobbak, mint szinte bármilyen film esetében (ezek a filmek nagy valószínűséggel bekerülnek a világ 10 legnézettebb filmje közé, nézettségük 100 milliós nagyságrendű a világon, így érthető, hogy a Warner Bros. is a legmagasabb színvonalat követeli meg). A fejlesztési idő is ennek köszönhetően kicsivel több, mint egy év volt. Ez más filmek - mint például az AvP - esetében fél év körül van.

PC.G: Szakmailag kire nézel fel, valamint mit szeretnél még elérni az életben?

Ward: Szakmailag kire nézek fel? Hosszan tudnám sorolni. Kollégáim, barátaim és főnökeim nagy része a világ minden tájáról megfordult, hatalmas filmes tapasztalattal rendelkeznek még a „Stop-Motion" időkből, vagy egyszerűen csak olyan mértékű kreativitás, tehetség van bennük, amely minden nap ámulatba ejt. Tőlük igyekszem ellesni a szakma fortélyait és megállni a helyem. Egyelőre nincsenek távlati terveim sem, itt szeretnék annyi tudást magamba szívni, amennyit csak tudok. Egyszer talán jó lenne egy egész estés animációs filmen dolgozni, de addig meg hosszú az út...

PC.G: A lap aljára érve szeretnénk még egyszer megköszönni a ránk szakított idődet, és sok sikert kívánni a továbbiakban!

Bagó Péter

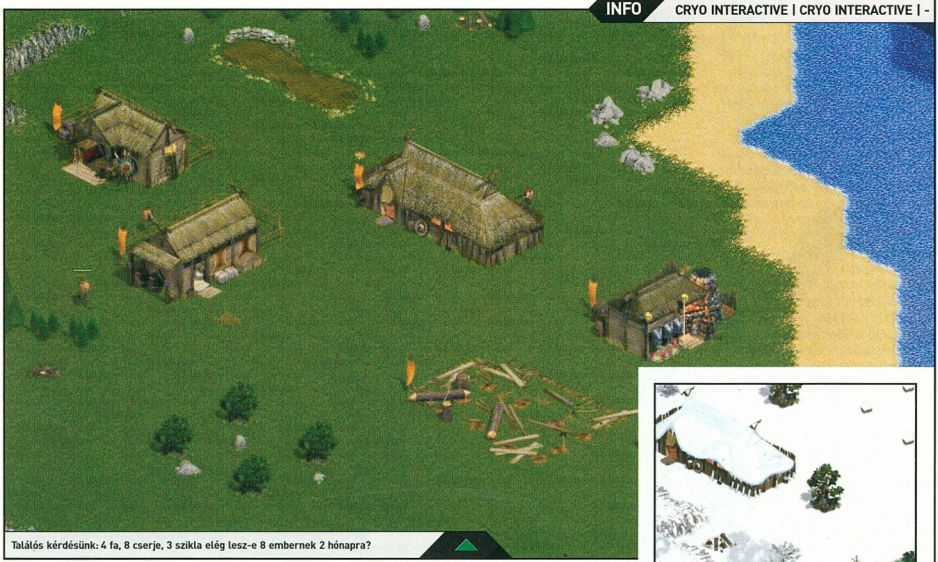
ZSEB-SZÓTÁR

„VFX Supervisor": A VFX Supervisor feladata elbírálni, és tanácsaival segíteni a készítés alatt álló jelenteket, másrészt összehangolni a munkát és a minőséget a szekvenciákon belül. Általában külön Supervisor foglalkozik a nagyobb, jól elkülöníthető feladatokkal, CG szörnyekkel. A Harry Potter 3-on külön Supervisor foglalkozott a Willow szekvenciával, míg két másik a farkasember és a Grimm elkészítésével, valamint volt egy fő Supervisor a cégen belül, aki kontrollálta a teljes filmet.

„Shader": A „shader"-t legegyszerűbben anyag (jellemzők) csoportjának fordíthatjuk ez esetben. Vagyis ha veszünk egy felszínt (legyen az egy emberi bőr), akkor láthatjuk, hogy ez rengeteg összetevőből áll, és rengeteg különböző anyagi jellemzővel is rendelkezik annak tekintetében, hogy például mennyire csillog, ereszti át a fényt, átlátszó / áttetsző, és sorolhatnám végtelenségig. Mindezek a tulajdonságok, valamint az anyaghoz tartozó textúrák összessége alkotja azt a shadert, amelytől egy felszín élethű lesz, vagy a megfelelő vizuális élményt nyújtja.

„Displacement, specular textúrák": Ezek a már a „Shader"-nél is említett rétegek, és összetevők, amelyek meghatározzák a végleges kinézetet. Vegyünk egy konkrét példát: az emberi bőr. Lehetne készíteni egy fotót a bőrről, és egyszerűen rárakni az objectumra, és gondolnánk, hogy ezzel kész is a feladat, de ez maximum a játékfejlesztés során felmerülő modelleken működik. Filmes környezetben a színes (diffuse) mapot is fel kell bontani összetevőkre, vagyis külön kell megfesteni az alap bőrszínt, külön rétegen kell a shader elkészítőjének átadni a bőr alól áttűnő ereket, anyajegyeket, pórusokat. Emellett meg kell festeni az úgynevezett displacement textúrákat, amelyek az apró részleteket adják a bőrhöz (ráncok, karcolások, anyajegyek, dudorok, stb.) Az incandescence textúra határozza meg, hogy adott tárgy bizonyos része mennyire tűnjön olyannak, mintha fényt bocsátana ki, míg a translucence textúra határozza meg, hogy az anyagban a fény milyen mértékben terjedjen (ez a jelenség jól megfigyelhető például az emberi fülön hátulról megvilágítva).

INFO CRYO INTERACTIVE | CRYO INTERACTIVE | -



Találós kérdésünk: 4 fa, 8 cserje, 3 szikla elég lesz-e 8 embernek 2 hónapra?

SAGA (A VIKINGEK HARAGJA)

Skandináv körút - kis extrával

A világ háromszáz éven át aggódva figyelte a horizontot, és csak reménykedni tudott, hogy nem bukkannak fel... Nevük háromszáz éven át egyet jelentett az erővel, a kegyetlenséggel és a pusztítással... Hajóik háromszáz éven át járták a tengereket, és fosztogatták a tengerparti településeket, csak hogy kielégíthessék csillapíthatatlan hódítási vágyukat és kincséhségüket... Most te fogod ezt a különös és harcias népet, a Vikingeket irányítani, hogy a világ hatalmas ura légy.

Harcosok, asszonyok, és varázslók. A vikingek, és a tőlük délre élő úgynevezett déli népek, valamint az ő meséikben született elfek, törpék, trollok, kentaurok, óriások. Nos ők lesznek azok, kiket irányíthattok vagy éppen meghódíthattok, attól függően, hogy melyik küldetést választjátok. Igen, szándékosan írtam választást, ugyanis nincs sem végigjátszható történeti szál, sem egymást szigorúan követő küldetéssorozat. Az igaz ugyan, hogy egy sikeresen teljesített pálya végén automatikusan következik egy újabb epizód, de ezek egymástól teljesen függetlenek. Van persze egy, a fejlesztők által ajánlott sorrend, de az inkább csak a fokozatos nehezedés miatt ajánlott.

Természetesen először a nyolc oktatópályát célszerű végigjátszani, melyeken sorban megtanulhatjátok az irányítás, a harc és a hódítás, a terjeszkedés, a népességnövelés, a varázslás, és természetesen az építkezés minden tudományát. De mint említettem, bármikor bármelyik oktató pályát elindíthatjátok anélkül, hogy előtte egy másikat végigjátszottatok volna.

Ezután következnek az úgynevezett haladó hadjáratok, melyek időnként már komolyabb kihívást fognak jelenteni, és nem egy esetben némi fejtörést is kíván a küldetés sikeres megoldásának a módját megtalálni. A fejlesztők persze összeállítottak egy ajánlott sorrendet, egyrészt hogy kellően változatosak legyenek a feladatok, másrészt, hogy ne rögtön a legnehezebb feladatokkal küzdjetek.

Legyen az első pálya a Lindis, amelyben egy viking klánt kell vezetned. Feladataid a fosztogatás, a hódoltatás és a gyilkolás, majd a Metal című hadjárat melyben a száműzött klánod egyetlen hajóval, saját terület nélkül kezdi a játékot. Ezután célszerű a Valkürt választani, mely egy varázslatos próbatétel, amelyben csupán maroknyi harcossal kell a célodat elérned.
A vikingek irányítása után jöjjön a Magic, melyben az elfek oldalán szállsz harcba. Ezt kövesse a Crusade, ahol az ellenvarázslatok játszsák a főszerepet: a déli népek harcos szerzeteseit vezeted, akiknek az a küldetésük, hogy lerombolják a világ pogány templomait. Ezután az Ice-ban, egy törpe klán vezéreként a hódításra törekvő óriásokkal kell szembeszállnod, majd jöjjön a

TIPPEK, TRÜKKÖK

- A tehenek levágásához ki kell adni a „vadássz" parancsot.
- Egy ellenséges épület kifosztásához meg kell jelölnöd azt a helyet, ahová elhordhatják az embereid a zsákmányt. Erről sehol nem ír a dokumentáció, de ezt a parancsot az egér bal gombjának a használatával kell kiadni.
- Ha beszállítod a legénységed a hajóba, figyelj arra, hogy a Sárkányhajóban a harcoló karakterek legyenek a baloldalon, így harcolni is tudsz a hajóddal. Ha kevés a legénységed, akkor az evezők mellé is ültess elegendő számú legénységet, hogy kellő sebességgel tudj haladni. (Egy karakter nem tud hajózni.)
- Arra mindig figyelj, hogy mikor következik a következő évszak. Különösen fontos ez, mikor a hajóiddal a tengeren portyázol, mert a sekély víz befagy, és a hajód nem fog tudni megmozdulni. Télen a befagyott folyón nemcsak te, hanem az ellenségeid is át tudnak sétálni.
- Ha kikötsz egy idegen földrészen, olyan helyen tedd, ahol minél közelebb van a parthoz a mélyvíz, mert ha beköszönt a tél, nem fogsz tudni kihajózni a befagyott víz miatt. Ha mégis pórul jársz, építtess egy új hajót a jég széléhez közel az embereiddel.
- Ha megművelteted az arra alkalmas területeket, a nyár beköszöntével azonnal láss hozzá, hogy legyen ideje az embereidnek még a tél beállta előtt learatni a termést, különben kárbavész a termés.

Gengis című hadjárat, amelyben egy hordányi Kentaurral kell végigdúlnod a világot.
Pihenésképpen jöjjön ezután a Cattle, melyben a tél beállta előtt össze kell gyűjtened a K'nrug óriás elkóborolt marháit, majd a Giant című hadjárat, amelyben a trollokkal hadakozó orkok vezére leszel.
A Roads pályán egy békés déli klánt irányítasz, melynek az a feladata, hogy megvédje a szent templomot a barbár hordáktól, egyetlen harcos nélkül.
A Forest című hadjáratában szegény területről indulsz útnak, de a világ nagy, törpéid pedig mindig roppant hatékonyak.
A Nordic és a River ismét a vikingekhez visz vissza. Az első hadjáratban az óceán szigetein elrejtett kincsek után kell kutatnod, a másodikban pedig egy nagy folyó partjának lakóit kergeted rémületbe.

A Seas című hadjáratban elf hajókra cseréled a megszokott sárkányhajót. Célod a néped fejlődéséhez nélkülözhetetlen varázsfák felkutatása.
A Desert viszont egy száraz világban játszódik, ahol trolljaid egy sáros földdarab mellett tengődnek, de arról álmodoznak, hogy meghódítják elf ellenségeik földjét.
A két egyszemélyes küldetést hagyd a végére. A Seven egy bosszúra szomjazó viking harcos kalandjairól szól, a Sleep pedig egy valkűrről, aki egyedül száll harcba az egész világgal.

Ez a sorrend természetesen csak egy ajánlás, illetve a végigjátszás egy célszerű változata. Ha egy pályával nem bírsz, bármikor félreteheted, hogy később mikor már jobban belejöttél az irányításba, ismét megpróbáld teljesíteni.

VARÁZSLATOK

	Varázslat	Célpont	Idő	Leírás
	Villám	Ellenség	-	Villámcsapás éri a célpontot.
	Villanás	Bárki	-	Beláthatsz a még bejáratlan területre.
	Nidhogg tüskéje	Ellenség	-	Mérgezett tüske pattan elő a földből a célpont alatt és felnyársalja.
	Irányítás	Nem harcoló karakterek	30"	A varázslat idejére irányításod alá vonod a célt, és úgy fog viselkedni mintha a te karaktered lenne.
	Jégtűk	Ellenség	-	Jégtüskék nyársalják fel a célpontot.
	Megszállottság gyűrűje	Ellenség	10"	A célpont és a környezetében lévők, hipnotikus állapotban táncolnak, amíg a hatás tart.
	Tűzgolyó	Ellenség	-	Klasszikus tűzgolyót lő ki a varázslód a célpontra.
	Megidézés	-	30"	Egy véletlenszerű nem harcoló karaktert tudsz megidézni amíg a varázslat tart.
	Gyilkos füst	Ellenség	-	Sűrű füst gomolyog a célpont lába alól, ami kiszívja a lábain át az életerejét.
	Halálos mozdulatlanság	Ellenség	15"	A varázslat ideje alatt a célpont nem tud mozdulni, de te azt tehetsz vele, amit akarsz.
	Lángnyelvek	Ellenség	-	Ezúttal a földből felcsapó lángok emésztik fel a célpont életerejét.
	Megszállás	Ellenség, kivéve varázslók	35"	Az irányítás erősebb változata, mivel a harcoló karakterekre is alkalmazhatod.
	Sebek gyógyítása	Barátok	-	A célpont életerejét adhatod vissza.
	Tűzkerék	Bárki	-	Az égtáj minden irányába tűzgolyók repülnek szét. Ideális ha bekerít az ellenség.
	Holtak felébresztése	Halottak	-	A célpont feléled csontvázként, és melletted harcol, amíg el nem pusztítják.
	Büzös köd	Ellenség és hajók	-	Fojtogató köd kezd gomolygni a célpont körül.
	Távolba látás	-	30"	A sötét területeket derítheted fel.
	Ymir ébresztése	-	35"	A megidézés erősebb változata, a harcoló karakterek közül idézhetsz meg egyet a varázslat idejére.
	Kővé dermesztés	Ellenség	25"	A célpont kővé dermedve tehetetlenül áll a varázslat ideje alatt.
	Megbabonázás	Ellenség	50"	A megszállás erősebb változata, mert tovább tart.
	Emésztő tűz	Ellenség	-	A célpontra varázstűz tapad, és követi mindenhová, míg el nem emésztődik a tűzben.
	Hatalom árnyéka	Barátok, kivéve varázslók	40"	A célpont árnyékká változik, megerősödik, és nagyon nehéz megölni, míg tart a varázslat hatása.
	Magma	Ellenség	-	A célpont tűzgolyóként robban szét.
	Odin szólítása	-	40"	Hasonló, mint az Ymir ébresztése, de most egy végzet harcosát idézel meg.

A játékmenet minden stratégának ismerős lesz, hiszen a jól bevált recept szerint (ne feledjétek, hogy 1999-et írunk) a fejlődéshez, és a népesség növeléséhez építeni kell különféle épületeket, melyeknek némi alapanyagra lesz szükségük. Legtöbbször ez csupán fa, és a fegyverekhez némi vasérc, valamint egy kis gyümölcs és hús a gyarapodáshoz. A varázslóknak, illetve a papoknak természetesen szükségük lesz némi varázserővel bíró növényre melyet Glitnirnek neveznek, ez vagy az erdőben terem, vagy meg kell vásárolni. Igen, vásárolni, ugyanis nem csak termelni lehet valamit, hanem a felesleget eladni, és a bevételből megvenni azt, ami éppen hiányzik. Ami érdekes ebben, az az, hogy a terményeken kívül nem harcoló karaktereket is vásárolhatsz (vagy akár eladhatsz), ami akkor jöhet jól, mikor gyorsan szorgos kezekre van szükség, (vagy pénzre) és hiányzik az egyik fél a házból, ahol a lakosság gyarapításának édes kötelességét gyakorolják az arra kijelöltek. Itt jegyzem meg, hogy ha van elegendő pénzed, bátran vásárolj egy másik fajba tartozó nem dolgozó karaktert, és nyugodtan küldd be a házba a saját néped egyik tagjával. Így bármelyik faj (kivéve az óriásokat) harcosaival gyarapíthatod viking harcosaid sorát. Mint stratégiai játék, természetesen az alapvető cél szinte minden esetben a térképen lévő teljes terület elfoglalása és uralmad alá hajtása. Azonban erre kétféle módon van lehetőséged, amit melegen ajánlok figyelmedbe. Az egyik mód ugyebár, hogy mindenkit megölsz, aki csak az utadba kerül, és minden épületet elpusztítasz. A másik, és egyben sokkal hatékonyabb módszer az ellenség leigázása, hiszen a behódolt nép minden tagja, minden épülete, és minden anyagi java a tulajdonodba kerül, növelve ezzel a vagyonod, az erőd és a becsületed szintjét. Ahhoz, hogy le tudj igázni egy népet, a harcosaidnak erősebbnek kell lenniük, jelentős vagyonodnak kell lenni, és a becsületszintednek magasabban kell állni, mint az ellenfeledé. A becsületed szintjét a harcmezőkön tudod növelni, az ellenfeleid harcoló karaktereinek megölésével. Ahhoz, hogy te lehess a világ ura, elsősorban légy türelmes. Építsd fel a megfelelő épületeket, engedd, hogy a néped gyarapodjon, a mestereid dolgozzanak, az embereid fát vágjanak, fűvet kaszáljanak, begyűjtsék a gyümölcsfák termését, vadásszanak az erdőben. Engedd, hogy a Rúnamestereid a templomokban gyarapítsák a varázslód manaszintjét, eközben te pedig gyarapítsd a vagyonod kereskedelemmel, és védd meg a városaid a betörő ellenséges hordáktól. Ha már elég erősnek érzed magad, kellő létszámú harcost tudsz hadrendbe állítani, akkor indíts egy mindent elsöprő támadást. Célszerű egy támadó és egy szállító hajót útba indítani, hogy az ellenség épületeit ki tudd fosztani, mielőtt lerombolod őket, legalábbis akkor, ha nem akarod vagy nem tudod az adott népet leigázni. A sikeres hódításaiddal hajtsd hát uralmad alá a világot, és légy egy különös népek lakta hatalmas birodalom korlátlan ura. De jól vigyázz, mert amint a klánod hanyatlani kezd, az ellenségeid örömmel irtják ki még az írmagod is. Kezedben a néped sorsa, kufárkodj hát jól a hatalmaddal.

Clemi

BEMUTATÓK

27 SPLINTER CELL 3

Az E3 egyik legnagyobb meglepetése a lopakodás nagymesterének megjelenése volt. Még épphogy csak végigjátszottuk a Pandora Tomorrow-t, az UbiSoft máris nyakig van a folytatás fejlesztésében. A játék bemutatóját hatalmas érdeklődés kísérte, így annak ellenére, hogy a sajtóbelépővel mindenhova sikerült aránylag gyorsan bejutni, a Splinter Cell bemutatót csak a harmadik napon tudtunk megnézni. Megérte.

28 COPS 2170: THE POWER OF LAW

Az ifjú Katrin bőrébe bújva kezdjük meg cyberpunk-zsaru pályafutásunkat, frissen kikerülve az akadémiáról, az utca által meg nem rontva. Fekete-fehérnek gondoljuk a világot, azaz, hogy csak jók és rosszak léteznek. A játék folyamán rá fogunk jönni, hogy - mint az életben - ez nem teljesen így van, sőt, néha igen halvány a határvonal a jó és a rossz között. (A legtöbb résztvevője a Cops2170 világának a határvonalon egyensúlyoz.) Rajtunk áll, hogy kiket veszünk be a „csapatba", így a „casting" végén már egy nyolcfős teammel vághatunk neki az utcák megtisztogatásának...

30 FE.A.R.

Kisebb felfordulást okozott a Monolith az E3-on. Az utóbbi időben, a CONTRACT J.A.C.K. megjelenése óta elég nagy csönd volt a csapat háza táján (leszámítva azt, hogy a Matrix Online-t hegesztik gőzerővel, de ez ugye csak a csapat egyik felét köti le); mindenki azt gondolta, talán Cate Archer újabb kalandjai készülnek a kirklandi főhadiszálláson. Ám mint kiderült, a fiúk ezúttal Austin Powers helyett inkább az X-aktákat vették elő, és előrukkoltak egy olyan anyaggal, amelytől a szakma egyszerűen padlót fogott.

LEÍRÁSOK

32 THIEF: DEADLY SHADOWS - 92%

Azt hiszem, vagyunk egy páran, akik minden éjjel ugyanazt álmodtuk május második felében. Ez az álom egyszerre feszült, izgalmas és megnyugtató. A téma mindig ugyanaz: megjelent a Thief III! És most tényleg! Az ígéretek - amelyekben, bevallom, minden rajongásom ellenére én magam sem hittem - valóra váltak, és az első bejelentett időponthoz képest mindössze tíz nap késéssel polcokra került a játék.

36 TRUE CRIME: THE STREETS OF LA - 75%

A Grand Theft Auto 3 megjelenése óta jó néhány 'hasonló' játék jelent már meg, és jelen pillanatban is megszámolhatatlan számú klón készül. A True Crime a nagy elődhöz hasonlóan először a kozolosokat örvendeztette meg, de némi időhúzás után elkészült végre a PC verzió is. A játékba varázsolt Los Angeles-t jó néhányszor körbejártuk, hogy kiderüljön, mennyire sikerült a fejlesztőknek elkerülni a portolás során általában jelentkező problémákat.

38 SÖLDNER: SECRET WARS - 82%

Az előző számban egy kis ízelítőt már nyújtottunk a Wings fejlesztőcsapat közelgő üdvöskéjéről, a taktikai akciójátékok csúcsa felé törekvő Söldner - Secret Wars játékról. Ahogy azt vártuk, meg is érkezett hozzánk a végleges verzió, melyből hamarosan kiderült, hogy mi mindent tud a játék, és ami még fontosabb: mik azok a dolgok, amelyeket nagy bölcsen elrejtettek a kíváncsiskodó szemek elől.

AKCIÓ KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- BloodRayne 2 — 2004/09 Eidos
- Shadow Ops: Red Mercury — 2004/09 EA
- Star Wars: Republic Commando — 2004/09 CDV
- Sniper Elite — 2004/09 Activision
- Starsky and Hutch 2 — 2004/10 Activision
- Shade: Wrath of Angels — 2004/10 Empire Int.
- Breed Expansion — 2004/10 Wanadoo
- Medal of Honor: Pacific Assault — 2004/09 Cenega
- Shellshock Nam '67 — 2004/09 Activision

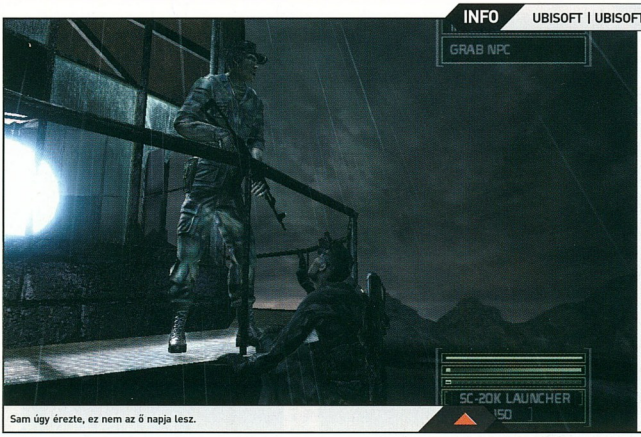
A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Vivisector: Beast Within — 2004/08 Electronic Arts
- Catwoman — 2004/09 TBA
- Alpha Black Zero — 2004/07 GMX Media
- Alias — 2004/07 Acclaim
- The Suffering — 2004/07 TBA
- Army Men: Sarges War — 2004/07 Take2
- Spider-Man 2 — 2004/07 TBA
- Kreed — 2004/07 Activision
- Joint Operations: Typhon — 2004/07 TBA
- Asterix and Obelix XXL — 2004/07 Novalogic
- Medal of Honor: Pacific Assault — 2004/07 Atari

A MÚLT - TOPLISTA

1. Half-Life — Sie
2. Far Cry — UbiSoft
3. Grand Theft Auto: Vice City — Take2
4. Prince of Persia: Sands of Time — UbiSoft
5. Splinter Cell: Pandora Tomorrow — Activision
6. Call of Duty — Take2
7. Max Payne 2 — UbiSoft
8. Splinter Cell — Atari
9. Unreal Tournament 2004 — UbiSoft
10. Mafia — Take2

INFO UBISOFT | UBISOFT | WWW.SPLINTERCELL3.COM | 2004 NOVEMBER



Sam úgy érezte, ez nem az ő napja lesz.

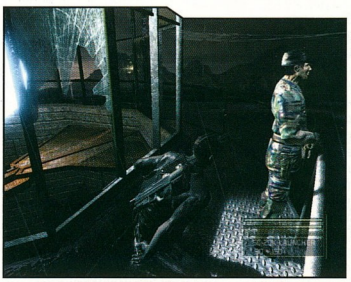
Sam vertikálisan közelítette meg a problémát, pedig nem is tudta, hogy az mit jelent.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 3

Játszd újra Sam - immáron harmadszor!

Az Ubi Soft - az E3 megnyitása előtt két nappal - nem kisebb cím bejelentésével sokkolta a nagyérdeműt, mint az eddig összesen 6 millió példányban elkelt Splinter Cell sorozatának legújabb, harmadik részével. A hivatalos sajtóközlemény szerénytelenül úgy fogalmaz: a montreali kirendeltség immáron második alkalommal fogja újradefiniálni a lopakodós-akciójátékok világát. Nekünk sem kellett több - sam fisheri trükköket alkalmazva lopóztunk be a kiállításra, hogy saját szemünkkel lássuk: mi is igaz az ígéretekből, és hogyan néz ki mozgás közben a - még nem végleges elnevezésű - Splinter Cell 3! Mivel az idén megjelent Pandora Tomorrow az Ubi Soft shanghai kirendeltségének munkája volt, így az első rész mögött is álló montreali csapat legalább egy-másfél éve a Splinter Cell harmadik részén munkálkodott. Ez, az E3 ideje alatt bemutatásra került három pályán teljes mértékben meg is látszott: minden ellenfél, a működő AI, és a legapróbb grafikai elem is a helyén volt, a teljes grafikai felbontás mellett is akadozásmentes futást produkált, bár a hardverről nem tudtunk meg semmit - talán nem véletlenül... Miután elkezdődött a bemutató, elkerekedett szemekkel konstatáltuk hogy mi mindenre képes a már harmadik verziószámánál járó Unreal Engine, és hogy mi mindent hozhat ki a közel tökéletesnek hitt Splinter Cell első részéből a lelkes kanadai fejlesztőcsapat.

A játék legfőbb újításai közé - a grafikai finomhangoláson kívül - az árnyék- és fényeffektek szemkápráztatóan élethűre csiszolása, és az időjárás játékmenetre történő kihatása sorolható. Egy eleredő nyári zápor nem csak hogy nyomot hagy majd a talajon (sár képződik), de ruháink is csurom vizes marad - csak úgy, mint az ellenfeleké. A mesterséges intelligencia ilyenkor ennek elkerülése végett



fedelet keres az NPC feje fölé, és megpróbál minél hamarabb behúzódni egy ilyen helyre. De nem csak ez az egyetlen újítás az AI-vel kapcsolatban - a legkisebb gyanús mozzanatra is figyelmesek lesznek, és az adott szituációhoz mérten cselekednek majd. Elég egy nesz vagy egy kialvó lámpa, és - tűzkészültség mellett - máris vészfénnyel keresik a szokatlan esemény okozóját. Ezt egyébiránt a játék bemutatója közben is megcsodálhattuk: Sam egy bucka alól lőtte ki az őr feje felett lógó lampiont, aki egy fáklyát gyújtva kereste a nem mindennapi történés forrását. A grafika után játékmenetbeli újításokat is demonstráltak: új fegyverekkel és mozgással gazdagszik majd Sam Fisher tárháza! Végre megtapasztalhatjuk a már oly régóta hiányolt kés gyakorlati előnyeit és az ehhez kapcsolódó mozgásokat, valamint egy titkosügynökhöz méltó halálos mozgáskombinációkat. A kés segítségével nem lesz probléma valaki mögé lopózva annak torkát elvágnunk, de használhatjuk majd vékony papírfalak, illetve dobozok felnyitására is. A csimpaszkodás során pedig legnagyobb megrökönyödésünkre Sam képes lesz lehajolni, és felülről megrakadva ellenfele nyakát, egy hanyag mozdulattal elcsavarni azt.

A legnagyobb meglepetést mégis a multiplayer rész okozta, amelyet két játékos kooperatív módban demonstrált a nagyérdeműnek.
Az akár LAN-on, akár interneten keresztül is játszható játékmóduszban a kommunikáción és egymásra-hangoláson lesz a hangsúly. Egy bevehetetlennek tűnő épületszárnyba például egymásnak bakot tartva mászhat fel a két ügynök: míg egyikük saját testén segíti fel a társát, addig a másik egy létrát hajítva le próbálja bejuttatni őt. A pálya csúcsjelenete pedig kétséget kizáróan a Mission: Impossible című filmre hajazó jelenet volt, amikor egy kötéllel a derekán, egyik ügynökünk alá-ereszkedett a mozgásérzékelőkkel ellátott számítógépteremben, miközben a másik koordinálta őt. A további páros akciók, mint a figyelemelterelés, lehallgatás természetesen helyet kap a bevethető arzenálban.

A Splinter Cell 3 2008-ba repíti a játékost, ahol a már szokásosnak mondható külső nézetes megoldással irányítható a Third Echelon speciálisan kiképzett titkosügynöke, Sam Fisher. A cél ezúttal a Távol-Kelet, ott is Észak-Korea, hiszen az információs hadviselés soha nem látott méreteket öltött. Ha nem sikerül kiderítened, hogy ki állhat az egyre veszélyesebb méreteket öltő információlopás mögött, könnyen veszélybe kerülhet az egész világ. Hiszen aki a világot behálózó információkat birtokolja, az a világ ura lehet... A csavaros, és meglepő történetvezetés mellett a már a Hitman: Contracts-ból is ismerős többútvonalas pályamegoldás, szemkápráztatóan szép grafikai megjelenítés, és élményszámba menő kémmozdulatok várják ez év végén a régi és új Splinter Cell rajongókat. Mi már várjuk. Nagyon!

Bagó Péter

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Kooperatív multiplayer mód és mégtovábbi vizuális tuning

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Élethű időjárási viszonyok
- Co-op multi mód
- Alternatív útvonalak

INFO MISTLAND | STRATEGY FIRST | WWW.STRATEGYFIRST.COM/EN/GAMES/UPCOMING/ | NEM TUDNI

EXKLUZÍV BETA TESZT

Melyik sávban menjünk parancsnok? Balra, jobbra, vagy egyenesen?

A kibernetikus szörnyeteg muty-muty első bevetésére indul, a felszerelt orrszippantó rakétákkal.

COPS 2170: THE POWER OF LAW

A jövőben is lesznek ám rendőrök. Kicsit több high-tech kütyüvel, kicsit nagyobb arzenállal...

Az 1990-ben lapított Strategy First vállalatot már jól ismerhetik a hardkór stratégák. Többek közt olyan neveket köszönhetünk nekik, mint az Europa Universalis, az O.R.B. és a Steel Beasts. Ne kövezzetek meg, ha kedvenceteket nem soroltam fel, de a kiadó-fejlesztő igen széles palettájáról nehéz elfogulatlanul választani. A Strategy First szerencsére nem kizárólag a házon belüli fejlesztéseiket adja ki, hanem gyakran fiatal, lelkes kódercsapatok munkáit is felkarolja. Így történet ez tavaly is, mikor az orosz szilikonvölgyben tanyát vert Mistland játékaira megszerezte a kiadási jogokat. Jelenleg a Zelenogradban székelő srácok három játékon dolgoznak gőzerővel. A mostani számban kettővel ismerkedhettek meg.

A Power Of Law egy igen érdekes egyveleg. Stratégiai játéknak beskatulyázni nem igazán lehet a programot, igazság szerint legalább három műfaj elemeit ötvözi magában a drágaság. Először is RPG, mert a karakterünk fejlődik, tapasztalati pontokat szerez, szinteket lép. Szintlépéskor a skilljeinket igény szerint fejlesztjük, de vigyázni kell, mert kihatnak egymásra. Másodszor kalandjáték, mert egy adott történeten kell végigcsoszognunk, elbeszélgetve a „semleges" karakterekkel, felfedezhetjük a pályákat, megtalálhatjuk az elrejtett nyalánkságokat. Harmadszor stratégiai játék. Nem működik a „durrbele" hozzáállás a Power Of Law-ban. Gondosan megtervezett akciókkal juthatunk el a küldetés sikeres teljesítéséig. Nem árt fedezéket keresni tűzpárbajok alkalmával, nagyobb csoportban gyülekező ellenfeleket gránáttal likvidálni, satöbbi. Ehhez hozzájön még, hogy körökre osztott a játék. Tehát egy igazán sokoldalú programmal van dolgunk, amelyet ha kategorizálnom kéne, akkor a „körökre osztott, RPG taktikai-stratégiai kaland", vagyis a TBRPGTS besorolást kapná. Nem néz ki túl jól, valljuk be. Joggal merülhet fel bennünk a kérdés, hogy ennyi minden összekutyulva milyen játékot eredményezhet? Nem akartak túl sok mindent tömni a program bőre alá? Az az érdekes az egészben, hogy a válasz kettős. Igen is, meg nem is.

Az ifjú Katrin bőrébe bújva kezdjük meg cyberpunk-zsaru pályafutásunkat, frissen kikerülve az akadémiáról, az utca által meg nem rontva.

Fekete-fehérnek gondoljuk a világot, azaz, hogy csak jók és rosszak léteznek. A játék folyamán rá fogunk jönni, hogy - mint az életben - ez nem teljesen így van, sőt, néha igen halvány a határvonal a jó és a rossz között. (A legtöbb résztvevője a Cops2170 világának a határvonalon egyensúlyoz.) Rajtunk áll, hogy kiket veszünk be a „csapatba", így a „casting" végén már egy nyolcfős teammel vághatunk neki az utcák megtisztogatásának. Egy dolgot nem szabad elfelejteni. A főhős Kati (már csak becézem a drágaságot), tehát StarCraftos felszólítással élve: „Kati must survive."

Amennyiben a

gyévocska meghal, vége a játéknak, és a legutolsó mentésünktől kell folytatnunk a sztorit. Sajnos már az elején feltűnt egy elég nagy negatívum. Egy szem tutorialt nem láttam az egész programban. A fejlesztők szerint és a hivatalos oldalon felsorakoztatott screenshotok tanulsága alapján kell lennie benne, ám egyszerűen fellelhetetlen. Hiányolom még az irányítás beállítását is. A játék szerint nekünk a „Controls" menüpont alatt annyi is elég, ha beállíthatjuk az egér érzékenységét. A legtöbb billentyű kombóra saját magunknak kell így rájönni, ami nem kis feladat egy ilyen kaliberű játéknál. Nekem legalább két küldetésbe beletelt, mire rájöttem a dolgok mikéntjére. De túlságosan szapulni a játékot nagy badarság lenne, mivel a nálunk járt program még csak egy sajtóverzió, és nem a végleges, boltok polcaira

Bemutatom a segédeimet. Jöttünk beszerezni a fűtőanyag cellákat. Pakson ajánlották önöket.

huppanó változat. Reménykednem azért még szabad, hogy ezeket a hibákat kijavítják megjelenésig. (Érdekesek ám a „Press" verziók a játékokból. Az előző számban tesztelt „Utopia City"-ben például menteni nem lehetett, így egyhuzamban kellett végigjátszani a játékot, és imádkozni, hogy ne fagyjon le a gép.)

Minden küldetés (konfliktus) középpontjában a harc áll, és e köré vannak felépítve a kaland- és RPG-elemek. Ami nagyon tetszett, hogy a játék nem lineáris, így az újrajátszhatóságí értéke az egekbe szökhet a hardkór stratégák körében. Úgy alakul a történet, ahogyan Mi alakítjuk, azokkal leszünk szövetségesek, akikkel Mi szeretnénk, és az lesz az ellenségünk, akinek keresztbe teszünk. Ezek nem olyan apró-cseprő döntések, mint néhány játékban, ahol csak színező elemként vannak jelen. Nem, a Cops 2170: Power of law-ban befolyásolják a történet további alakulását, talán még a végkifejletet is!

Az előbb említett kalandelemekkel akad azért némi probléma. Egy kalandjátékban az ember felfedez mindent, benéz minden szőnyeg alá, és minden iratmegsemmisítőt átkutat. Most képzeljünk el egy egész hatalmas pályát, ahol orrvérzésig zoomolhatunk, forgathatjuk, ahogy nekünk jól esik. Adjuk hozzá a körökre osztott játékmenetet. Ez a két tényező azt eredményezi, hogy az óriási pályán, - amely néha többszintes - körökre osztva kell mozognunk, míg nem likvidáljuk az utolsó ellenséget is. Nem ritkán fordul elő, hogy a pálya másik végén ácsorog az utolsó magányos gonosztevő, és nekünk körökre osztva kell odabóklásznunk. Mondanom sem kell, hogy a játékmenet így néhol nagyon lassú lett, és aki nem játszott még körökre osztott stratégiával (a Worms most nem számít...), az ne ezzel kezdje, különben könnyen azon kapja magát, hogy a billentyűzetre dőlve szundikál, és a beragadó billentyűk hangjelzésére ébred csak fel.
A vérbeli stratégák is elbóbiskolhatnak kicsit, míg odaérnek az ellenséghez (egy nyolcfős partival ez külön élvezet...). Megkönnyebbülést jelenhetnek a járművek, amelyek segítségével többen, gyorsabban közlekedhetünk, azonban ezek az áldást jelentő gépek nem minden pályán használhatóak.

El is érkeztünk a kedvenc részemhez, a járművekhez és speciális felszerelésekhez. Számos fegyvert találhatunk a játékban, hozzájuk, pedig még többfajta lőszert is. A karakterünk tulajdonságai, a lőszerek fajtái, a fegyver, és a távolság is befolyásolja találatunk pontosságát, és erejét. A kapitányság lőterén próbára tehetjük képességeinket, ha úgy gondoljuk. Nem merül ám ki ennyivel az arzenál. Különféle gránátok, golyóálló mellények, páncélzatok, felderítő eszközök, és mivel cyberpunk játékkal van dolgunk, elmaradhatatlanok a különféle implantek. Ezeket az agyunkra kapcsoljuk és így turbózhatjuk képességeinket, egyszerre több is használatban lehet. A pályákon találkozhatunk majd a futuristikus járművek legkülönfélébb fajtáival. Ezek szállításra kiválóak, azonban néhány rendelkezik egyéb képességekkel is. Nem csak kis utcai rendzavarásokhoz hívnak majd ki minket, hanem nagyszabású rendbontásokhoz, „lázadásokhoz" is. Ekkor kerül bevetésbe a minitank. Ezt is irányíthatjuk, páncélzata biztonságot, fegyverzete biztos halált jelent.

A legszebb ezekben a nagyobb zendülésekben vagy akármelyik riasztásban, hogy nem egyedül vágunk neki! Mivel ez egy élő város, több egység is kivonul a helyszínre, így tényleg olyan érzésünk támad, mintha a rendőrségi kötelék része lennénk, és nem holmi „one-man-army". Az AI igen ízletes megoldásokkal operál néha. Amennyiben egy körben nem használjuk el az összes „Action point"-unkat, akkor karakterünk a környezet változására megfelelően reagál, maradék pontjait felhasználva. (Ez természetesen azt igényli, hogy fejlesszük a Reaction skillünket. Minél jobban rámentünk erre, annál bölcsebb döntéseket hozhat

poligonrendőrünk.) Megesett, hogy az ellenség bekerült a látóterébe, és magától likvidálta a rendbontót. Impresszív!

Összegzésképpen azt mondhatom, hogy a több mint 10 hatalmas pálya 200 küldeteséssel, és a non-lineáris játékmenettel majdnem elég lenne a stratégia-kánaánhoz. De! Ehhez hozzájön még a rengeteg fegyver, milliónyi kütyü, egy rakat vezethető jármű, több tucat NPC, és még a gépigénye is alacsony. Így már azért kicsit hatásosabb az összkép!
Mindent összevetve a Cops 2170: Power Of Law egy igen értékes játék lehet a stratégiai játékok megszállottjainak, ezzel ellentétben viszont csúnyán felsülhet a többi gamer szemében.

Dante

A PUSZTÍTÁS ESZKÖZEI

AMS 12 „Viper"
A rendőrségi lövészek kedvelt önvédelmi fegyvere, ergonómiája és kiegyensúlyozottsága szinte tökéletes.

Minimi A
Az eredeti Minimit tuningolták fel, hogy nagyobb legyen a tüzelési sebessége. Amikor egy nagyobb banda jön Minimi A-vel felszerelkezve, jobb erősítést hívni.

RK3 „Hammer"
Eredetileg az ürállomásokra tervezték ezt a fegyvert, így itt a földön nem túl nagy a hatótávolsága. A töltény plazmaburokkal van körülvéve, így a megnövelt erő mellett még elektromos sebzést is eredményezhet.

S.A. 124
A jövő rohampuskája. Az optimisták rendkívül nagy jövőt jósolnak a fegyvernek, azonban a gyártó cégnek lenne még mit tanulni a marketingről.

MAG 36
Ez egy egyedülálló fegyver, amelyet csak néhány kivételes ügynök használhat. Speciális műanyagból készült, így a detektorok számára szinte láthatatlan.

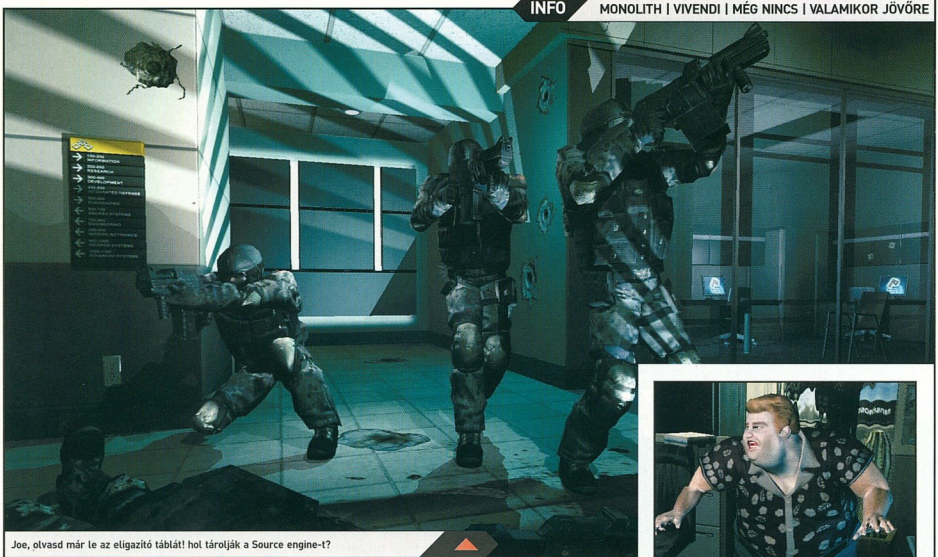
Ramshell „Storm"
Eredetileg csillagközi cirkálókra gyártott légvédelmi löveg volt, de ezt a modellt átalakították „személyes" használatra.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, 32 MB-os videókártya
MIBEN LESZ MÁS: Milliónyi lehetőséget rejt, körökre osztott köntösbe bújtatva, cyberpunk környezetben.

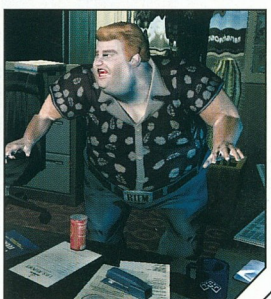
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Nem lineáris
- Változatos arzenál
- Néhol lassú játékmenet

INFO MONOLITH | VIVENDI | MÉG NINCS | VALAMIKOR JÖVŐRE



Joe, olvasd már le az eligazító táblát! hol tárolják a Source engine-t?



Hé Doug! Csomagolj gyorsan, már megint jön valaki, hogy elvigye az engine-ünket!

F.E.A.R.

Első típusú találkozás a Monolith csodagyerekével

Kisebb felfordulást okozott a Monolith az E3-on. Az utóbbi időben, a CONTRACT J.A.C.K. megjelenése óta elég nagy csönd volt a csapat háza táján (leszámítva azt, hogy a Matrix Online-t hegesztik

AKIRA

Az Akirát 1988-ban alkotta meg Katsuhiro Otomo, és azóta klasszikussá és alapművé vált. A film a legjobb korai cyberpunk, sci-fi, horror vonalon alapul (Mad Max, Alien, Szárnyas fejvadász, Carrie, 2001 rodisszeia, The Thing, stb.), sztorija a III. világháború után 31 évvel játszódik a motoros bandák uralta anarchikus Neo Tokyóban, főhőse néhány különleges képességű gyerek. A Wachowski testvérek a Mátrix egyik ihletőjének nevezték a filmet, de utalásokat találhatunk rá az A.I., a Dark City, a Terminator 3, vagy épp a Final Fantasy mozikban, a videojátékok közül pedig a Final Fantasy VII., VIII. részében, és a Metal Gear sorozatban is. Az elég nehezen érthető sztoriról egy jó leírást találtok az alábbi webcímen:
http://www.alvilag.hu/vegeta/akira.html

gőzerővel, de ez ugye csak a csapat egyik felét köti le); mindenki azt gondolta, talán Cate Archer újabb kalandjai készülnek a kirklandi főhadiszálláson. Ám mint kiderült, a fiúk ezúttal Austin Powers helyett inkább az X-aktákat vették elő, és előrukkoltak egy olyan anyaggal, amelytől a szakma egyszerűen padlót fogott. A zárt ajtós VIP-vetítésekről távozó meghívottak remegő lábakkal és szájjal próbáltak magukhoz térni az első sokkból - én pedig megpróbálom szavakba önteni mindezt.

A Monolith régi jó szokása a rövidítésekkel való játék, nincs ez másként most sem. A F.E.A.R. jelentése félelem, ám ez egyben egy mozaikszó is, kibontva: First Encounter Assault and Recon. Magyarra fordítani ezt elég kacifántos - egy szigorúan titkos támadó és felderítő katonai alakulatról van szó, amelyet olyan helyszínekre vezényelnek, ahol nem természetes, vagy ha úgy tetszik: paranormális jelenség ütötte fel fejét. A játék első helyszíne egy high-tech űrtechnológiai központ, amelyet egy ismeretlen eredetű és szándékú kommandó támad meg. A hadsereg beküldi a Delta Force-t, ám egy titokzatos szignál megszakítja velük a kapcsolatot, és mikor a kommunikáció helyreáll, a csapat tagjai már élettelenül, széttépve hevernek. Itt jön be a képbe a F.E.A.R., melynek feladata „egyszerű": behatolás az épületbe, a támadók eliminálása, az ismeretlen jel eredetének felkutatása és a helyzet kontrollálása, mielőtt az irányíthatatlanná válna.

Augusztus 20-ról maradtak ezek az apróságok.

Az első bemutatott videó a játék elejéről származik: mint a kommandó újonc tagja, ülsz egy Black Hawk helikopter hátuljában, dumálsz a kollégákkal (nagyon ott van, ahogy elsuhan alant a kivilágított nagyváros), aztán megjelenik a célépület, kiugrasz a tetejére - és máris heves ólomeső fogad. Itt tátja el száját az ember, és be sem csukja ezután, mert a látványvilág erősen a Half-Life 2 szintjén mozog! Úgy tűnik, a Monolith túlélte, hogy 2000 elején

otthagyta a céget Mike Dussault, a LithTech motor atyja, és ahelyett, hogy az egyébként jól sikerült és kelendő erőművüket foltoznák és fejlesztenék tovább, egyszerűen írtak egy új engine-t, melynek nevét még nem tudjuk, de már a tény, hogy lecserélték a LithTech motort, meglepő - a végeredmény viszont egyenesen döbbenetes.

Ami először feltűnik, a tűzharcok életszerűsége, az általam eddig látott leghitelesebb golyónyomok maródnak a falba, öklömnyi darabok szakadnak ki a vakolatból, törik az üveg, szétforgácsolódik a berendezés. Mindemellé a torkolattüzek, szikrák, repkedő töltényhüvelyek, füst - egyszerűen tökéletes, intenzív élmény! A leölt ellenségekből fröcscsenő vér sem kispálya, és jól megfigyelhető rajtuk, hogy ismét anatómiai pontossággal megáldott, csontvázalapú animáció mozgatja a karaktereket, a rongybaba-fizika a mostanság megszokott módon tekeri ki áldozataink testrészét, vagy buktatja át a testeket a korláton. Az egyik jelenetben egy kitört üvegen át a rosszfiú egy hamisítatlan kommandós gurulással landolt a bérleményben, és ha ez nem szkriptelt móka volt, hanem a figura a saját mozgási repertoárjából választotta ki ezt az igencsak helyénvaló mozdulatot, akkor én máris leborulok a Monolith progarmozói előtt - de ennek kiderítésére sajnos még várnunk kell. Az biztos, hogy az AI igen jól muzsikál, hiszen betoppanásunk egy-egy helyiségbe azonnali, heves és jól irányzott golyózáport jelent.

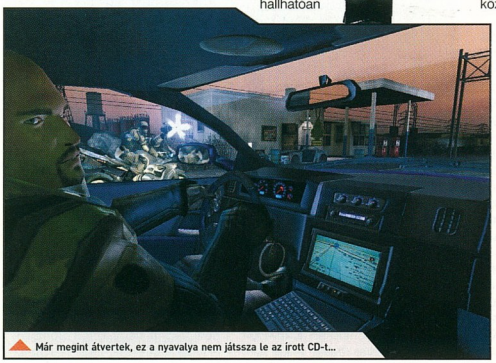
Az már szinte alapkövetelmény, hogy egy mai játékban a fény-árnyék hatások megfelelőek legyenek, sőt egész lába is). Gyönyörű textúrák feszülnek az objektumokra, és mivel a felvett videón erősen mutogatták az élethűen érdes falakat - néhol bevilágítva a zseblámpa fényével is -, a látottak alapján erős a gyanúm, hogy a felületeket a bump mappinget lassan leváltó displacement mapping kelti életre. Mindebből persze egyenesen következik, hogy a játék egy DirectX 9-es „referenciaanyag", újgenerációs kártyaizzasztó, öregebb vasak-

Jól gondoljátok, a nyakkendős fickó a rendező vidéki rokona.

tem ez az effekt eddigi legfilmszerűbb megvalósítása, ahogy az üvegszilánkok, a lelőtt testek szinte megállnak a levegőben, az valami félelmetes. És olyat én végképp nem láttam FPS-ben, hogy karaktered felrepül a levegőbe, átzúg a szobán, belerúg ellenfelébe (!), majd a hátraeső testbe belelő egy izmosat…

ra valószínűleg feltelepülni sem lesz hajlandó, de tekintve a jövő évi megjelenést, ezt nem róhatjuk fel neki.

A videóban a lassan szintén kihagyhatatlan Mátrixos „bullet-time" hatás is beköszönt, ám újfent döbbenetes megvalósítással - a láthatóan és hallhatóan


Már megint átvertek, ez a nyavalya nem játssza le az írott CD-t...

A játékban szereplő fegyverekről is csak a videóból szerezhettünk információt, standard kommandós felszerelésnek tűnnek, teleszkópos automata géppisztoly, kézigránát, támadópuska, ilyenek. A hanghatások szintén jól eltaláltak, ha a gránát a közelünkben robban, a légnyomástól azonnal tompul a hallásunk, és „megszólal a síp a fülünkben", ami további adalék az élethűséghez.

És akkor jöjjön az, amitől mindenki leizzadt - a játék hangulata. Emberünk először csak a vérbefagyott holttesteket találja meg, aztán szép lassan elalszanak a lámpák, és az üvegfal mögött feltűnik egy kislány lassan mozgó árnyéka. A terroristák fogytával megjelenik valamiféle békaemberszerű izé, amely a falakon rohangászik és „predátoros" álcája van, csak a füstben tűnnek fel körvonalai. Itt kezd a játék átmenni őrületbe, előbb egy, az Alien hangulatát idéző, vérben fürdő terem tárul szemünk elé, majd villany leolt, felkapcsol, és hátborzongató sikollyal máris rohan feléd a kislány, aztán ahogy jött, el is tűnik, mintha ott se lett volna. Az igazi mackócsalogatás még csak ezután következik, a harmadik bemutatott anyag vége egy játékközbeni mozi, melyben a kislány a plafonon mászkál, és lassított felvételen szétlépi a katonákat, a jelenetről előbb a Ringu, illetve a belőle készült Kör jutott eszembe, majd az összes, a cikkben eddig felsorolt filmekre hatást gyakorló kultikus Akira, az a vérbál, amikor a kórházban Tetsuo tombolni kezd (lásd keretes írásunk). A mozi láttán alsónadrágom tisztasága komoly veszélyben forgott, idősebb kollégák infarktusszagú, halálközeli élményekről számoltak be.

A bemutatott anyagon túl semmiféle információ nem szivárgott ki, mind a fejlesztő, mind a kiadó elzárkózott a további közlésektől, mindenesetre a Vivendi részvényei picivel jobban állnak most a tőzsdén…

}{redenc

DISPLACEMENT MAPPING

Március/áprilisi számunkban, az újgenerációs FPS-ekről szóló cikkemben írtam már a vertex- és pixel shaderekről, essék szó most az új mókáról, az először a Matrox Parhelia chipje által támogatott displacement mapping technológiáról, mely immár bekerült a DirectX 9 eszköztárába is. Ennek lényege, hogy egy szürkeárnyalatos textúra (ez a displacement map) és egy kétdimenziós poligon összefésüléséből rendkívül részletes háromdimenziós objektum hozható létre. Ez kiválóan alkalmas egyenetlen felületek élethű megjelenítésére, azaz az eddig erre alkalmazott bump mapping lecserélésére, hiszen ott csak a felület normálvektora módosul, így másképp veri vissza a fényt, ezáltal a néző szeme azt hiszi, érdes felületet lát. A technológia előnye, hogy segítségével kis méretű textúrák és alacsony poligonszámú modellek segítségével bonyolult felületek hozhatók létre, valós időben, hardveres gyorsítással.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni.
MIBEN LESZ MÁS: Elképesztő hangulat, és megvalósítás, mely a legnagyobbak közé emelheti a játékot.

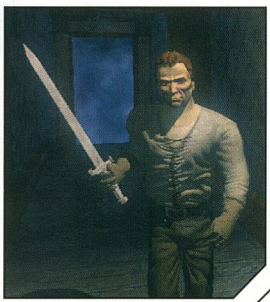
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Hangulat
- Történet
- Kidolgozás

INFO ION STORM | EIDOS | WWW.THIEF3.COM | ÁRA: NEM ISMERT

Psszt! Honnan szerezted azt a jó kis hosszú kardot? Nekem csak ez a kis tőr jutott...

Ecserin vettem nyócér. Vót ott még kettő, ha kö, szólok a komának hogy méc étük!



THIEF III
"DEADLY SHADOWS"
„Az életet jelentő halálos árnyak birodalmában"

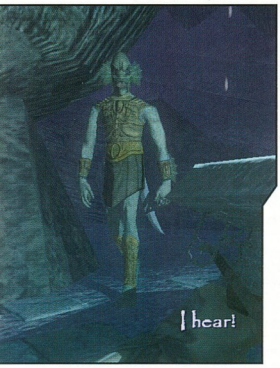
Azt hiszem, vagyunk egy páran, akik minden éjjel ugyanazt álmodtuk május második felében. Ez az álom egyszerre feszült, izgalmas és megnyugtató. A téma mindig ugyanaz: megjelent a Thief III! És most tényleg! Egyelőre csak a nagy víz túloldalán, de egy a lényeg, az ígéretek - amelyekben, bevallom, minden rajongásom ellenére én magam sem hittem - valóra váltak, és az első bejelentett időponthoz képest mindössze tíz nap késéssel polcokra került a játék. Az a játék, amelyik megjelenésekor stílust teremtett (1998-ról van szó), és Warren Spector nevét örökre bevéste a játékipar halhatatlan óriásainak nevét viselő gránitfalba.

Nem mintha a Thief lett volna Spector első nagy dobása, hiszen akkor már le is csengett a System Shock láz, de a Thief volt az a játék, amelyik a befogadására képes és hajlamos - viszonylag szűk - réteg számára először nyújtott egyfajta interaktív mozi élményt, mindezt minimum nettó 12 órán keresztül. Olyan First Person Shooterről van szó, ahol jobb, ha nem megyünk bele a Shooter szerepbe. A nézet mellett a játék hihetetlen mértékű átélését segítette a tény, hogy főhősünk meszsze nem legyőzhetetlen, sőt, határozottan sebezhető, és tulajdonképpen bármelyikünk a helyében lehetne; a ránk váró kalandokhoz nincs szükségünk szuper képességekre, ahogyan a főhősnek, Garrettnek sem. És nem is rendelkezik velük, ahogy mi magunk sem.
Két évvel később jött a folytatás, amely legalább akkora durranás volt, mint elődje. Hosszabb játékidő, nagyobb pályák, még döbbenetesebb környezet. A rajongók extázisban virrasztottak heteken át, mire eljutottak a történet végéig. Akkor azt hittük, tényleg vége, de körülbelül két éve új reménysugár tört át a gyászos felhőkön.

Most pedig újra itt a mestertolvaj, a kalandor, a detektív és az igazságosztó - mindez egy személyben: Garrett. Spector mester - bár azóta az eredeti fejlesztő cég, a Looking Glass sajnos megszűnt létezni - harmadszor is lelkét adta művébe, és nem hagyta, hogy az Ion Storm véletlenül lerombolja, vagy csak megkarcolja a dicső mítoszt, újra tökéleteset alkotott.
Nézzük, miért merem ezt állítani!

LÁTVÁNY

Gondoltam, jobb lesz ezen az elején túlesni. Azt tudni kell a Thiefről, hogy soha nem csúcs grafikával adta el magát. Az előző két részt mozgató



„Dark Engine" pontosan olyan munkát végzett, amilyet elvártunk tőle: szép volt, jó volt, hibátlan volt. A játék enyhén szólva „furcsa" (de talán a „beteges" jobb szó lenne) világát

NE ÖLJ!

Az igazi Thief játékos kerüli a balhét. Legrosszabb esetben is csak leüti áldozatait, de az igazi profiknak erre sincs szükségük. Maga a játék is sokkal izgalmasabb és tartalmasabb, ha nem egyszerűen lenyilazzuk az előttünk sétáló ellenségeket, hanem minden leleményességünket összeszedve megpróbáljuk kikerülni, vagy figyelmét elterelve átverni. Csak legvégső esetben nyúljunk fegyverhez, és ne feledjük, hogy a nyíl nem csak gyilkolásra alkalmas, hanem adott esetben leverhetjük vele a szobát bevilágító lámpát az asztalról, vagy zajt csaphatunk vele a folyosó másik végén. Többet ésszel, mint erővel!

a harmadik részben az Unreal Warfare alapokra épített, és azóta még csiszolódott Deus Ex 2 motor hivatott ezúttal elénk tárni. A DX2

AZ AI

Minél összetettebb, valóságosabb mesterséges intelligenciát próbálunk megalkotni, annál több a hibalehetőség. A Thief III mesterséges intelligenciája figyelemre méltó magasságokban szárnyal, ahonnan viszont nagyobbat lehet esni. Minden újabb funkció, amelyet a fejlesztők beépítenek az AI-ba, két-három még újabb lehetséges funkcióhoz vezet, amelyeket nem mindig lehet kihasználni, így minél okosabbak az ellenségek, annál nagyobb butaságokat követnek el. Ezzel együtt támogatni kell az ilyen irányú fejlesztéseket, mert ebből lesz előbb-utóbb valami értékelhető.

után sokan pánikba estek, de igazából csak annak van oka pánikra, aki egy-két éve nem fejlesztette a gépét, mert sajnos hardverigénye van a szoftvernek, de ha megkapja amit akar, azt meghálálja.
Tűéles textúrák, gömbölyded formák, élethű víz és „full motion capture" - ezek olyan dolgok, amikkel nem találkozhatunk, de valljuk be őszintén, nekünk, rajongóknak nem is hiányoznak. Talán még jobb is így, hogy némi nosztalgiát csempésznek a játékba a legjobb esetben is átlagos textúrák, a kissé szögletes tárgyak, és a még mindig egyéni mozgáskultúrával rendelkező emberek. EZ a Thief, bár nem ettől az ami, de e nélkül más lenne. Minden apró hiányosságát két óriási erénye kompenzálja, így egyetlen pillanatig sem fogunk azon tűnődni, hogy miért olyan a látvány, amilyen - mivel első pillanatban magába szippant.
Amire semmi panasz nem lehet, sőt etalon értékű elem, az a fények és árnyak megjelenítése. Ez az egy részlet döntő szereppel bír, és szerencsére nem csak tökéletesen lett megoldva, de pontosan azt a hatást éri el, amelyre minden Thief rajongónak szüksége van. Valós, mozgó, változó árnyékok nyújtanak fedezéket a bujdosó játékosnak, és igazi kód tompítja a távoli fáklyák derengő fényét.
A párhuzamosan folyó XBOX fejlesztés miatt egy külső nézetet is kaptunk, amely kicsit ugyan látványosabb, de szigorúan tiltott minden fanatikus rajongónak. Többet vesz el az élményből, mint hozzáad.

HANGOKAT HALLOK!

Méghozzá milyeneket! Nem tudom, ki és mennyit dolgozott a játék hangjain, de erős a gyanúm, hogy komoly filmes tapasztalat is állhat a háttérben. Egyszerűen lélegzetelállító, ahogy mindig a megfelelő pillanatban szólal meg egy pár hangból álló zongora-melódia, vagy ahogy egy tökéletesen kevert morajló hang egyenként durrantja el az ember idegeit az amúgy sem túl idegkímélő pályákon. A karakterek hangjai, a monológok, párbeszédek megérdemelnének egy Oscart, és akkor még nem is említettem a horkoló, rémálmában motyogó őrt, a minden mondatnál meghatározott számút csettintő Kurshokokat, a határozottan nehezen lélegző zombikat vagy a már most hírhedt „ideggyógy" pályát a maga összes kőkemény, ijesztő és hátborzongató hangeffekjével együtt. Ez már nem vicc, azok akik a moziban is hajlamosak felkiáltani egy-egy ijesztő jelenetnél, jobb, ha csak társaságban ülnek le Thiefezni, mert ez az igazi horror, nem a Sikoly-filmek!

VÁLTOZÁSOK

Azt lehet mondani, hogy a Thief III gazdagodott az elődökhöz képest. Igaz, hogy eltűnt a nagy kedvenc, a „kötél nyíl", de van helyette

Tessék mondani, erre van az ecseri?

mászókesztyű, amellyel minden kő- és fa falra fel tudunk kapaszkodni. Kaptunk olajflaskát is, amellyel csúszós tócsákat varázsolhatunk az ellenségeink útjába, és akár lángra is lobbanthatjuk az egészet, ha úgy tartja kedvünk.
A zárnyitás érdekes, és az eddigieknél bonyolultabb művelet lett, és ha közben közeledő lépteket hallunk, most már akár a falhoz is lapulhatunk. Garrett mechanikus szeme (amit az elvesztett igazi helyett kapott) egy laza zoomolásra is képes, ami szintén hasznos, de még mindig nem „szuper" tulajdonság. Van már saját lakásunk is, és egy közepesen kicsi városka utcáit is bejárhatjuk szabadidőnkben. Azt, hogy az ajtón vagy padlásablakon megyünk be valahova, még mindig mi döntjük el, de sajnos a tetőkön való huligánkodásról le kell mondanunk, mivel (valószínűleg az XBOX miatt) a pályák több kisebb részre oszlanak, így nem megoldható a híres „tetős pálya", amely nagy sikert aratott a Thief II-ben.

SZÁZ SZÓNAK IS...

Ha röviden kéne véleményt mondanom, azt mondanám: tökéletes! Ha kicsit hosszabban: majdnem tökéletes! Még hosszabban: várjuk a patcheket! Sajnos nem maradt hely kitárgyalni az igen fejlett, épp ezért hibákra is hajlamos AI-t, a rongyba fizikát és a játék meglehetősen nagy interaktivitását. A lényeg annyi, hogy jelen állapotban (1.0 verzió) nem árt beleturkálni egy-két „ini" fájlba, hogy mindent rendbe tegyünk, mielőtt játszani kezdünk, de a fejlesztő nem is tagadta, hogy nem volt ideje 100%-osan befejezni a játékot, és már most beígérték az első javításokat.
Mindezt leszámítva boldogan jelentheted ki, hogy a Thief III nem fog csalódást okozni azoknak, akik felfedezték az értékeket az elődökben. Aki most próbálja először, annak azt üzenem, kösse fel a gatyáját, mert ez egy nagy fa, és nagy fejsze kell hozzá.

-FREAK-

THIEF 3
NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Thief: Deadly Shadows játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hogy hívják a Thief sorozat főhősét?

Milyen eszközzel lehet a játékban mászni a falakon?

Hány százalékot kapott a PC.Games-ben az előző epizód?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt augusztus 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Thief: Deadly Shadows játék
1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1.5GHz CPU, 256MB RAM, DirectX 9 VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehet mondjuk kéthavonta elkészíteni egy folytatást?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér: Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | ARX FATALIS - 86% | SPLINTER CELL - 94%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 40 ÓRA

+ Hangok
+ Sztori/játékmenet
+ Hangulat
- Kisebb AI bugok
- Magas gépigény

92%

GAME EXPRESSZ

AKCIÓ JÁTÉKOK

	APOCALYPTICA	10,990
	AQUANOX	1,990
	AQUANOX 2	4,990
akció	ARMED AND DANGEROUS	7,990
	ARMORED FIST 3	1,490
	BAD BOYS 2	7,990
	BANDITS	2,990
	BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3,990
	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12,990
	BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7,490
	BATTLEFIELD VIETNAM	11,990
	BOND 007 NIGHTFIRE	12,990
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3,990
akció	BREED +++	5,990
akció	CALL OF DUTY GAME OF THE Y.	9,990
akció	CELEBRITY DEATMATCH	2,990
	CHASER	4,990
	CHICKEN SHOOT 2	1,990
	CHROME	6,990
	COLD ZERO	3,990
	CONFLICT DESERT STORM II.	3,990
	CROC 1 CLASSIC	3,990
	DEAD MAN'S HAND	7,990
	DELTA FORCE 1	1,490
	DELTA FORCE 2	1,990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6,990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1,990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3,990
akció	DEUS EX: INVISIBLE WAR	6,990
	DEVASTATION	2,990
	DEVIL INSIDE	990
	DF - BLACK HAWK DOWN:TS	6,990
	DINO CRISIS 2	4,990
	DISNEY: TRON 2.0	6,990
	DRAGON'S LAIR 3D	2,490
	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJ.	2,990
	EDGE OF CHAOS	2,990
	ENTER THE MATRIX +++	9,990
	FAR CRY	7,990
akció	FINDING NEMO ACTION GAME	2,990
	FREEDOM FIGHTERS +++	11,990
	FREEDOM FORCE +++	5,990
	FRONTLINE ATTACK	9,990
	GORKY ZERO	6,990
	GRAND THEFT AUTO 3 +++	4,990
	GREAT ESCAPE	4,990
akció	GTA VICE CITY +++	7,990
	GUN METAL	6,990
	HARRY POTTER +++	12,990
	HARRY POTTER 2	12,990
	HARRY POTTER AND THE PRIS. +++	11,990
akció	HIDDEN & DANGEROUS 2	6,990
	HITMAN: CONTRACTS + NYJ.	9,990
	INTERGALACTIC EXTERMINATOR	590
	IRON STORM	3,990
	K. HAWK	1,990
	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	9,990
	LOTR:THE RETURN OF THE KING	12,990
	MAFIA +++	4,990
	MANHUNT	10,990
akció	MAX PAYNE 2 +++	7,990
	MESSIAH	1,990
	MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	2,990
	METAL GEAR SOLID 2 +++	11,990
	MIDTOWN MADNESS 2	2,490
	MISSILE COMMAND	990
	MOHA: ALLIED ASSAULT +++	3,990
	MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11,990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7,490
	MORTYR	2,990
	NECRONOMICON	3,990
	OUTER RIM	1,990
	PAINKILLER	7,990
	PAINTBALL HEROES	1,990
	PINK PANTHER	1,990
	RAVEN SHIELD / GOLD	6,990
	RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	4,990
	RAYMAN 3.	2,490
	RAYMAN 3. COLLECTOR	4,990
	RAYMAN GOLD	2,490
	RED FACTION II +++	6,990
	ROBOCOP	4,990
	SCOOBY DOO: MONSTERS	7,990
	SECRET WEAPONS OVER NORM.	6,990
	SINBAD	6,990
	SNOW BALLZ	1,990
	SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3,990
	SONIC ADVENTURE DX	9,990
	SPACE RANGERS	6,990
	SPLINTER CELL COLLECTOR +++	6,990
	SQUAD LEADER	3,990
	STAR WARS: JEDI KNIGHT... +++	3,990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3,990
	STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3,990
	STATE OF EMERGENCY	10,990
	STUART LITTLE BIG CITY	2,990
	TACHYON:THE FRINGE	1,490
	TEENAGE MUTANT TURTLES	7,990
	TERMINATOR 3	3,990
	TOM AND JERRY	2,490
	TOMB RAIDER: ANGEL OF D. +++	7,990
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	9,990
	UNREAL TOURNAMENT 2003	3,990
	VIETCONG +++	3,990
	WARHAMMER 40000	3,990
	WILL ROCK	2,490

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

	AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	6,990
	AGAINST ROME	7,990
	AGE OF EMPIRES GOLD	2,490
akció	AGE OF WONDERS SHADOW M.	4,990
	AIRLINE TYCOON EVOLUTION	1,990
	AIRPORT TYCOON 2.	4,990
	ALCATRAZ: PRISON ESCAPE	3,990
	ALIEN ANARCHY	790
	AMERICAN CONQUEST	4,990
	AMERICAN CONQUEST: FIGHT...	7,990
	ANNO 1503	12,990
	ANNO 1503: TREASURES...	7,490
	ANNO 1602 CLASSIC	3,990
	ANNO DOMINI	2,990
	ANTANT	9,990
	C&C GENERALS +++	12,990
	C&C GENERALS DELUXE	11,990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7,490
	C&C RED ALERT 2 + YURI	9,990
	C&C RED ALERT 2 CLASSIC	3,990
	C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2,990
	C&C RENEGADE +++	12,990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3,990
	CAPITALISM 2.	2,990
	CAR TYCOON	1,990
	CASINO TYCOON	1,990
	CIVIL WAR - GREAT BATTLES	3,990
	CIVILIZATION III	3,990
	CIVILIZATION III GOLD PACK	5,990
	CIVILIZATION III: CONQUESTS	6,990
	COSSACKS	1,990
	CRAZY FACTORY	1,990
	CULTURES 2	2,990
	DEEP SEA TYCOON	4,990
	DESPERADOS	2,990
	DINO ISLAND	3,990
	EMPEROR BATTLE FOR DUNE +++	3,990
	EMPIRES:DAWN OF THE MOD. W.	6,990
	ETHERLORDS	1,990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	3,990
	FIRE CHIEF	6,990
	GANGLAND	9,990
	GLOBAL OPERATIONS	12,990
	GOLEM	990
	HAEGEMONIA	3,990
	HAEGEMONIA COLL	6,990
	HAEGEMONIA: A SOLON HAGY.	3,990
	HEAVEN & HELL	4,990
	HEROES IV. GATHERING STORM	5,990
	HEROES IV. PACK	9,990
	HEROES IV. WINDS OF WAR	5,990
	HIDDEN STROKE	6,990
	HOTEL GIANT	3,990
	IMPERIALISM 2.	2,490
	INDUSTRY GIANT	1,990
	INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTÖ	3,990
	INDUSTRY GIANT 2.	1,990
	KNIGHTS & MERCHANTS 2	6,990
	KOREA	4,990
	LORDS OF EVERQUEST	3,990
	MAGIC THE GATHERING BATTL.	9,990
	MASTER OF ORION 3	2,990
	MONOPOLY TYCOON	3,990
	MOON TYCOON	2,990
	NO MAN'S LAND	4,990
	PANDORA'S BOX	2,490
	PANZER GENERAL 3.	2,490
	PARADISE CRACKED	9,990
	PLATOON +++	2,990
	POKOLI SZOMSZÉDOK 2 +++	7,990
	PORT ROYALE	2,990
	RAILROAD PIONEER	7,990
	RAILROAD TYCOON 3	9,990
	REBELS	6,990
	ROLLERCOASTER TYCOON	3,990
	ROLLERCOASTER TYCOON 2	3,990
	ROLLERC. TYC. 2 TIME TWISTER	6,990
	S.W.I.N.E.	2,990
	SEARCH & RESCUE 2	1,990
	SEARCH & RESCUE 3	2,990
	SETTLERS 3. GOLD	2,490
	SHOGUN CLASSIC	3,990
	SHOGUN: MONGOL INVASION	3,990
	SIEGE OF AVALON	2,990
	SILENT STORM	7,990
	SIM CITY 3000 CLASSIC	3,990
	SIM CITY 3000 WE CLASSIC	3,990
	SIM CITY 4	12,990
	SIM CITY 4 DELUXE +++	11,990
	SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7,490
	SOLDIERS OF ANARCHY	3,990
	SPACE COLONY	3,990
	SPELLFORCE	7,990
	STAR WARS: FORCE COMMAND /CL	3,990
	STEAMLAND	2,990
	STRONGHOLD: CRUSADER	6,990
	SUDDEN STRIKE 2	2,990
	SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	5,990
	SUDDEN STRIKE II GOLD	3,990
	THE NATIONS	1,990
	THE PARTNERS	1,990
	THE SIMS ABRAKADABRA	7,490
	THE SIMS DELUXE EDITION	7,490
	THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11,990
	THE SIMS HOT DATE	4,990
	THE SIMS HOUSEPARTY	4,990
	THE SIMS ON HOLIDAY	4,990
	THE SIMS SUPERSTAR	7,490
	THE SIMS UNLEASHED	7,490
	THEME PARK INC. CLASSIC	3,990
	TORTUGA	6,990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK PONT GYÜJTÖ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYÜJTHETÖK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOVER, VAGY VÁLLTÁSKA

Disney Interactive Akció

DISNEY: ALADDIN	1,290
DISNEY: ATLANTIS	1,990
DISNEY: BEAUTY AND THE BEAST	2,990
DISNEY: BUG'S LIFE	990
DISNEY: BUZZ LIGHTYEAR OF...	1,990
DISNEY: CINDERELLA C.+AJÁNDÉK	5,990
DISNEY: DALMATIANS COLLECTION	6,990
DISNEY: DINOSAUOR ACTION G.	1,990
DISNEY: DMA CARTOON MAKER /CL	2,990
DISNEY: DMA DELUX 4. /CL	2,990
DISNEY: DONALD QUACK...	1,990
DISNEY: EMPERORS NEW GROOVE	1,990
DISNEY: GOOFY	1,990
DISNEY: JUNGLE BOOK	1,290
DISNEY: KINCSES BOLYGÓ	4,990
DISNEY: LILO AND STITCH /CL	2,990
DISNEY: LION KING OPERATION	4,990
DISNEY: MAGIC ARTIST 2.	990
DISNEY: MAGICAL RACING	2,990
DISNEY: MALACKA, A H?S	2,990
DISNEY: MONSTERS INC.	1,990
DISNEY: PETER PAN /CL.	2,990
DISNEY: PRINCESS	1,290
DISNEY: TARZAN ACTION GAME	990
DISNEY: TIGGER'S HONEY /CL	2,990
DISNEY: TOY STORY 2.	990
DISNEY: ULTIMADE RIDE/COASTER	2,990
DISNEY: VILLAINS REVENGE	1,290
DISNEY: MACKÓTESTVÉR	6,990

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

TRAFFIC GIANT GOLD	1,990
TROPICO 2	4,990
UFO: AFTERMATH	4,990
UFO: AFTERMATH SE	8,990
VEGAS: MAKE IT BIG	3,990
VIETNAM MED+EVAC	6,990
VIKINGS	990
WAR & PEACE	2,990
WILD LIFE PARK	7,990
WORLD WAR III +++	1,990
WORMS 3D	11,990
WW2 FRONTLINE COMMAND	6,990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

ANOTHER WAR	1,990
ARCHANGEL	1,990
ARX FATALIS +++	3,990
ATLANTIS II	1,990
BALDUR'S GATE 2	3,990
BALDUR'S GATE 2 THRONE BHAAL	5,990
BATTLE REALMS / WINTER OF W.	1,990
BREATH OF FIRE	7,490
BROKEN SWORD:THE SLEEPING...	6,990
CSI: CRIME SCENE INV	2,490
CYPHER	8,990
ENCLAVE	7,990
FULL THROTTLE	2,490
GLADIATORS OF ROME	3,990
GRIM FANDANGO	2,490
HUNDRED SWORDS	990
ICEWIND DALE & HEARTH OF W. +++	3,990
ICEWIND DALE 2	5,990
JACK ORLANDO	1,990
KNIGHTSHIFT	7,990
LIONHEART	5,990
MIGHT AND MAGIC IX +++	5,990
MORROWIND +++	2,990
MORROWIND TRIBUNAL	3,990
MYSTERY OF DRUIDS	1,990
NAGY BALHÉ	1,990
NEVERWINTER NIGHTS +++	3,990
NEVERWINTER NIGHTS GOLD P.	5,990
NEVERWINTER NIGHTS: HORDES	7,990
NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS	7,990
OPERATION FLASHPOINT GOTY	5,990
RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE	6,990
SACRED	6,990
SCHIZM II	7,990
SHADOW OF MEMORIES	9,990
SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	12,990
SHERLOCK HOLMES	2,990
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9,990
SILENT HILL 3 +++	11,990
SPELLS OF GOLD	6,990
SYBERIA +++	2,990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3,990
THE DIG	2,490
TIME MACHINE /2CD	1,990
URU: AGES BEYOND MYST	4,990
WIZARDRY 8	2,990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

ACTUA SOCCER 3	1,990
BOWLING U.S.A	790
COLIN MCRAE RALLY 04 + NYJ	10,990
COMANCHE 4	3,990
COMANCHE GOLD	1,490
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	2,490
DESTROYER COMMAND	2,490
DRIVER BEST OF	2,990
ENIGMA: RISING TIDE	6,990
EURO 2004	11,990
F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3,990
F1 2001	3,990
F1 CAREER CHALLENGE '99-2002'	3,990
F-16	1,990
F-22 LIGHTNING 3	1,990
FIFA 2002 CLASSIC	3,990
FIFA 2004 + TOTAL CL. MAN. 2004	14,990
FIFA FOOTBALL 2003	12,990
FIFA FOOTBALL 2004	11,990
FLIGHT SIMULATOR 98	2,490
FORD RACING 2	10,990
GOTHIC 2	7,990
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7,990
HARD TRUCK	2,990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	11,990
HELI HEROES	1,990
HELL-COPTER	990
HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	7,990
INDY CAR SERIES	1,990
INSANE	2,990
ISS 3	9,990
KNIGHT RIDER	2,990
LEGO DROME RACERS	2,990
LEGO FOOTBALL MANIA	2,990
LEGO ISLAND EXTREME	2,990
LINKS CLASSIC	2,490
MADDEN NFL 2004	11,990
MIDNIGHT CLUB 2	4,990
MIG 29	1,990
MOTOCROSS MADNESS 2.	2,490
MOTORACER 3	2,990
NBA LIVE 2003 + NFS HP2	9,990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3,990
NBA LIVE 2004	11,990
NEED FOR SPEED HP 2 +++	12,990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3,990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	11,990
NEW YORK RACE	1,990
NEXT GENERATION TENNIS	2,990
NHL 2002 CLASSIC	3,990
NHL 2003	12,990
NHL 2004	11,990
NICKTOONS RACING	2,990
OUTDOOR SPORTS	790
PANTY RAIDER	1,990
PANZER ELITE GOLD	3,990
PET RACER	3,990
PRO BEACH SOCCER	3,990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11,990
RALLY TROPHY	1,990
RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE	2,490
RC CARS	4,990
SCREAMER 4X4	990
SOCCER MANAGER	3,990
STAR WARS: EP. I. RACER	3,990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3,990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3,990
STARLANCER	2,490
SUBCOMMAND	3,990
SUPERBIKE 2001 CLASSIC	3,990
THE ITALIAN JOB	3,990
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3,990
TIGER WOODS 2004	11,990
TOCA 2 TOURING CARS	2,490
TOCA RACE DRIVER 2 + NYJ	9,990
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3,990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	10,990
TRAINZ	1,990
UNREAL TOURNAMENT 2004	10,990
V-RALLY 3	6,990

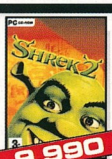
VEGYES JÁTÉKOK

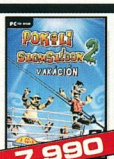
ATARI 80 CLASSIC GAMES	3,990
CHESSMASTER 9000	2,490
CREATOR HARRY POTTER	3,990
CREATOR HARRY POTTER 2	7,990
KARATE 3D	790
PINBALL	2,990
SMILEY FACTORY	990
YU-GI-OH:POC MILLENEUM	11,990
YU-GI-OH:POC STANDARD	9,990

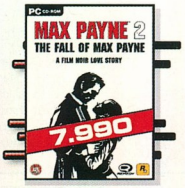
SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

HAMAROSAN MEGÉRKEZIK JEGYEZD ELŐ MÁR MOST!







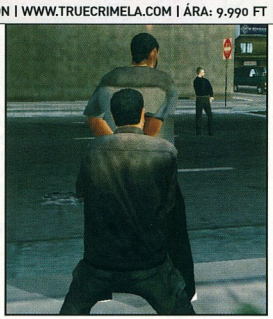
A FENTI SZOVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS K ÜZEMELTETI.

INFO LUXOFLUX | ACTIVISION | WWW.TRUECRIMELA.COM | ÁRA: 9.990 FT

Százszor mondtam már, hogy ne firkálj a falra kisfiam!



Légyszi bújtass el! Az ott az öcsém, és nagyon mérges, mert elloptam a matchboxát!

TRUE CRIME: STREETS OF LA

Los Angeles a bűnös város

Eljött a PC tulajok ideje! Immáron kedvenc Perszonál Kompjúterünkre is portolták az Activision játékát. Igaz a program tavaly novemberben jelent meg Xbox-ra és PS2-re, de még csak most készültek el a mi verziónk elkészítésével a lányok.

A True Crime-ról igazság szerint már rengeteg mindent leírtam, de nem árt, ha mindent átveszünk még egyszer a PC-s változat tükrében. Túl sok pluszt ugyan nem kapunk a konzolos változathoz képest, de ez is több mint a semmi: (dobpergés) kiválaszthatjuk a felbontást! (dobpergés halkul) bekapcsolhatjuk az élsimítást és az anizotropikus textúraszűrést! (dobpergés immár a hallható tartomány alján szól) multiplayer üzemmódot is implantáltak a fejlesztők a játékba (tücsökciripelés…)! Elismerem, ezek nem olyan hatalmas nagy újítások, amelyek előtt leborul a játékos-társadalom, de nézzük a dolog jó oldalát, a ficsörök mellé megkapjuk a játékot is.

A SZINKRONSTÁB

A szereplők hangjait igazi sztárok kölcsönözték, mint a Vice City-ben. A színészek közt megtalálható az állandó keményfiú, szúrós tekintetű, mellékszereplő zseni Michael Madsen (Kill Bill, Donnie Brasco), a színészistenség Christopher Walken (Pulp Fiction, The Deer Hunter), aki mindig megfűszerezi azt a projectet, amelyben részt vesz. Fellelhető még a szinkronstábban Ron Pearlman (Alien Resurrection, Blade 2) és Gary Oldman (Ötödik elem, Leon, Harry Potter és az Azkabani fogoly) is. Végül, de nem utolsó sorban Michelle Rodriguez (SWAT, Resident Evil) kölcsönzi csinos partnerünk, Rosie Velasco hangját.

A történet szerint Nick Kang rendőr bácsi bőrébe bújunk bele, aki legkedvesebb hobbijának hódolva ismét felfüggesztését tölti. Miután újra állományba kerülünk, ellátogatunk a lőtérre, hogy felpolírozzuk rozsdás célkeresztünket. Rögtön kapunk egy jellemrajzot főhősünkről. Ahogy beszél, ahogy jár, ahogyan az új társát titkárnőnek nézi és megkéri, hozzon egy kávét… Tipikus „ki ha én nem" mindent bele-durr neki-fékcsikorgatós-golyószóró-egyszemélyes hadsereg és B-mozi főszereplő zsaru. A történet sem különbözik sokkal a B-filmekben megszokott klisés-„fordulatos" sztoriktól. A vásznon ugyan semmiképp sem nézném meg, de a játékban viszont sokkal jobb benyomást kelt.

A játék egyik legalapvetőbb eleme a Karma-rendszer. Ez dönti el, hogy milyen besorolást kapunk. Lehetünk „Jó Zsaruk" és „Rossz Zsaruk", cselekedeteinktől függően. Jóformán minden megmozdulásunk kihat erre az értékelésre. Amennyiben randalírozunk az utcákon, elütünk embereket, fejbedurrantjuk őket kérdezés nélkül, olyan rossz kamránk lesz, melyet az életben nem vakarunk le magunkról. Tanácsolt olyan megfontoltan cselekedni, mint egy igazi Los Angeles-ben működő zsaru. A Karma-rendszer azért is nagyon fontos, mert „Jó Zsaru"-ként sokkal több Badge Point-ot kapunk. Ezek a pontok a játék második legfontosabb összetevői, ugyanis, ha összegyűjtünk belőle kerek százat, akkor megajándékoz minket a program egy Shielddel. Ez amolyan fizetőeszköz. A fejlődésünk minden eleméért fizetnünk kell. Mikor elmegyünk a Dojo-ba edzeni és új mozdulatokat megtanulni, vagy a lőtéren gyakorolni és finomabb technikákat elsajátítani, esetleg vezetési képességeinket szeretnénk felturbózni, Shieldekkel fogunk értük fizetni. Ajánlatos gyűjtögetni őket szorgalmasan, hogy igazán ütőképes tagjai legyünk az LAPD-nek.

Mint egy ütőképes tag, fel kell készülnünk a legváratlanabb eseményekre is. Az előbb említett három felturbózandó képesség a küldetések három leggyakrabban előforduló fajtája is.
A legtöbbször használt képességünk a közelharc lesz. Miután már megtanultunk minden harcmodorunknak megfelelő fogást, dobást és támadást, akkor egy nézésünktől is összeesik majd az ellenség. Addig azonban el is kell jutni, és bizony a játék elején lesznek még olyan izzasztó verekedések, amelyeken majd később, a komolyabb bunyók alkalmával már csak nosztalgikus hangulatban fogunk mosolyogni. A közelharcok egyik legszebb eleme a totálisan lerombolható környezet. Mindent szét lehet zúzni! Az egyik kedvenc ilyen „mészárlásom" a gyógyfürdő zuhanyzójában/szaunájában volt. (Nem vettem fel a szappant, erre belém kötött egy rakat orosz.) Gőzölgött minden, ahogy széttörtük a csöveket, vécécsészéket, azok fülkéit, a mosdókat, MINDENT. Szerencsére a sok ellenfél ellenére sem átláthatatlan a bunyó, épp ellenkezőleg. Tökéletesen követhető, és átélhető!
A közelharc másik szépsége, hogy amit leromboltál, azt fel is használhatod a küzdelemben. Teszem azt, egy vascsővel igen szépeket lehet odasózni a gonosz ellenségnek.
A különféle „tereptárgyakat" és egyéb, a pályán fellelhető eszközöket is bevethetünk a győzelmünk érdekében. Az étterem konyhájában bárdok és kések, a lepukkant parkolóban gumiabroncsok, a dojóban katanák csúszhatnak ujjaink közé. Hatalmas piros pont.
A másik leggyakoribb játékelem a lövöldözés lesz. Egy igazán belevaló, fegyverforgató zsaru két fegyverrel vág neki a missziójának. Nick Kang is belevaló, fegyverforgató zsaru, ezért neki is két pisztoly dukál. A töltény miatt nem kell aggódni, mert nem számolja a program, éppen ezért semmilyen ellenségnél nem kell spórolni a finom, „egészséges" (ha mi lőjük, akkor az) ólommal. A lőtéren igen fincsi extra képességekre tehetünk szert, amelyek közül a legkedvesebbik számomra a „két fegyverrel egyszerre két célpontot likvidáló". Ahogy haladunk a játékban, a képességeink fejlődése mellett a fegyverünk is lecserélődik majd idővel. Nagyobb tárral, nagyobb tűzerővel. Az ellenségek leölése után felvehetjük a testük mellé hullott fegyvereiket is. Ezek igen széles skálán mozognak, a shotguntól a Kalasnyikovig szinte mindent felmarkolhatunk. Ezekre viszont ügyelni kell, mert ezeknek nincs végtelen lőszertartalékuk, mint a pisztolyainknak. Azt lőhetjük ki, ami maradt a tárban. A harmadik játékelem az autózás. Megszokott módon, a fejlődéssel egyszerre járműparkunk is bővül.

A város területén minden garázsban parkolnak autóink, így akárhol kényelmesen választhatunk közülük. (GTA stílusban akármelyik közlekedő autót elkötelhetjük, de ez rossz Karmát eredményez, ezért csak végszükségben ajánlatos így tenni.) Idővel kétkerekezhetünk, gumit füstölve indulhatunk el, és a 180 fokos fordulás sem okoz majd problémát. Küldetések között kapunk lehetőséget, hogy cirkáljunk ide-oda a városban, ekkor a diszpécser lelkesen és megszakadás nélkül bömböli az URH-n a különböző bűneseteket. Ezeket ilyenkor kénytelenek vagyunk szerint elvállalhatjuk, vagy továbbhajthatunk. Kitűnő alkalom a Badge Pointok összeszedésére, és a „Jó-Rossz Zsaru" értékelésünk csiszolgatására. Na meg kitűnő móka! A legkülönfélébb bűneseteket implantálták a programba, hogy mikor nem vagyunk küldetésen, akkor is szórakozzunk. Vannak veszekedő házastársak, verekedő sétek, dílerek, utcalányok konfliktusa, gyorshajtók, ittas vezetők, szinte minden. Amennyiben kiszállunk egy riasztáshoz, a bűnözőket először próbáljuk meg békésen leszerelni, majd ha ez nem megy, akkor bunyóval, ha ez sem kivitelezhető, lőjük őket. Amennyiben nem mi támadunk rájuk elsőként fegyverrel, nem fogunk rossz karmát kapni a kinyírásukért.

A játék 2003 novemberében jött ki, és 7-8 hónap alatt portolták PC-re. Mikor még Xbox-on játszottam végig, nem tűnt egyáltalán rondának a True Crime, most azonban már a magas felbontás és az élsimítás és az anizotropikus textúraszűrés sem menti meg. A grafika imháron finoman szólva is kopottas. A textúrák nincsenek eléggé kidolgozva (Ez lehet a multiplatformság átka is, a PS2 nem tud annyira magas felbontású textúrákat megjeleníteni), a poligonszám sem éppen a legmagasabb, és a látótávolsággal is akadtak komoly gondok. Lehet, hogy megköveztek most, de őszintén szólva a Max Payne első része (amely most kereken három éves játék) is szebb grafikával kényeztet minket, mint a True Crime.
Az irányítással sem voltam kibékülve teljesen, szerencsére volt viszonyítási alapom, és bizony konzolon az Xbox kontrollere sokkalta kényelmesebb megoldást jelentett, mint a Billentyűzet+Egér páros. Viszont a Luxofluxnál dolgozó srácok elég pontosan lemodellezték Los Angeles 250 négyzetkilométernyi területét! A főbb jellegzetességek ott találhatók, ahol a való világban, a híres sugárutak és a belváros is pontos mása az eredetinek. Aki járt már LA-ben, az viszont résnyire nyitott szemmel figyelje a játékot, és ne akarja megkeresni kedvenc éttermét, vagy szállodáját, mert lehet, hogy csalódni fog.

A True Crime: Streets of LA egy igazán sok elemből építkező játék, B-film hangulattal és történettel, sok emlékezetes jelenettel, és egy óriási finálé-helyszínnel. Van egy hatalmas negatívuma is a játéknak, ám ahhoz, hogy ezt leleplezzem, le kéne lőnöm az egyik poént, amit nem szívesen teszek. „Kicsit" olyan, mintha kifogytak volna a szuszból a történetírók. Először azt hittem, hogy csak vicc. Nem is értettem, hogy gondolhatták ezt komolyan… Maradjunk annyiban, hogy mikor odaértek ehhez a hatalmas blődséghez, biztosan észre fogjátok venni.
A poros grafika, és eme ökörség ellenére is jó játéknak merem titulálni a True Crime-ot. Nem forradalmasított semmit, nem hoz gyökeres változásokat, de a már kitaposott ösvényeket szórakoztató módon ötvözi. Egy próbát megér, nem?

Dante

TRUE CRIME NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti True Crime: Streets of LA játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

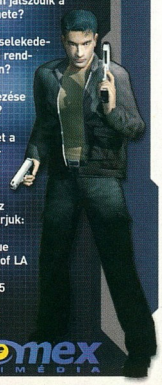
Melyik városban játszódik a program története?

Hogy hívják a cselekedeteinket elbíráló rendszert a játékban?

Hányféle befejezése van a játéknak?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt augusztus 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - True Crime: Streets of LA játék
1325. Bp. Pf.:315



automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: 1 GHz CPU, 256MB RAM, DirectX 9 VGA
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehet több figyelmet fektetni a játék portolására?

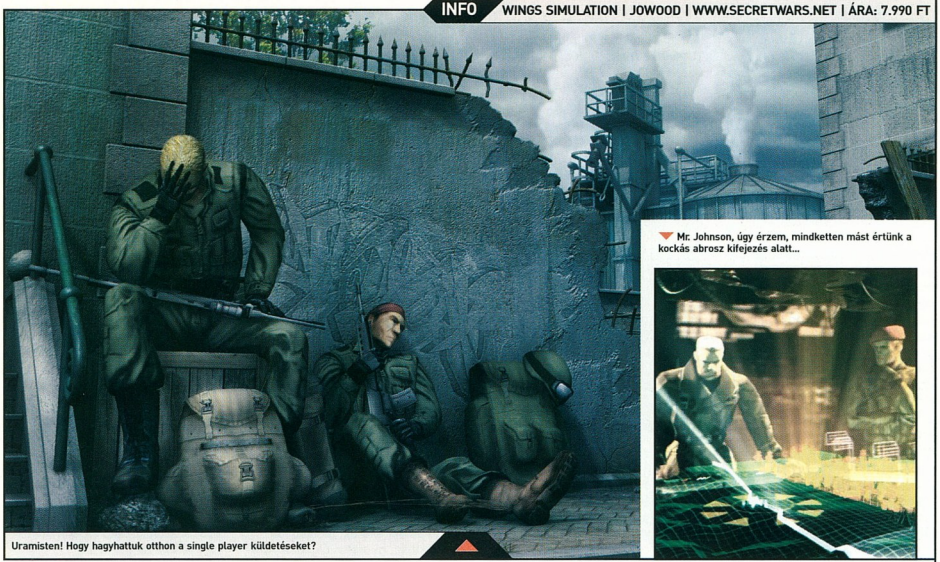
DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | GRAND THEFT AUTO: VICE CITY - **96%** MAFIA - **96%**
NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **30** ÓRA

- Los Angeles lemodellezve
- Szabad mozgás
- Arrogáns főhős
- Az említett sztori blődli
- Kopottas grafika

75%

INFO WINGS SIMULATION | JOWOOD | WWW.SECRETWARS.NET | ÁRA: 7.990 FT



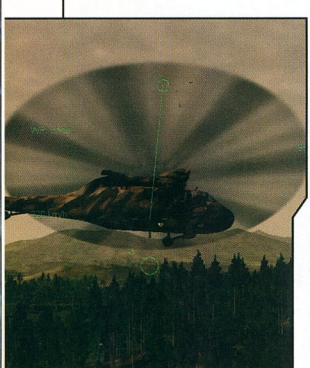
Uramisten! Hogy hagyhattuk otthon a single player küldeteséket?

Mr. Johnson, úgy érzem, mindketten mást értünk a kockás abrosz kifejezés alatt...

SÖLDNER - SECRET WARS

A Multiplayer játék örömei

Az előző számban egy kis ízelítőt már nyújtottunk a Wings fejlesztőcsapat közelgő üdvöskéjéről, a taktikai akciójátékok csúcsa felé törekvő Söldner - Secret Wars játékról. Ahogy azt vártuk, meg is érkezett hozzánk a végleges verzió, melyből hamarosan kiderült, hogy mi mindent tud a játék, és ami még fontosabb: mik azok a dolgok, amelyeket nagy bölcsen elrejtettek a kíváncsiskodó szemek elől. Lássuk.



EGYEDÜL AZ ISMERETLENBE

Az egyjátékos és többjátékos módnak egyetlen közös pontja van. Ez pedig nem más, mint a „karaktergenerálás", melyet helyesebb lenne optikai tuningnak nevezni, mivel csak és kizárólag emberkénk külsőjét formálhatjuk át vele. Ennek ellenére ez a rész nagyon jól sikerült és igazán egyedivé tudjuk varázsolni kis kedvencünket, mivel a fejlesztők nem sajnálták az időt az igényes és részletes kidolgozásra. Egyjátékos karrierünket ezek után rögtön el is kezdhetjük azzal, hogy az új kampány feliratú gombocskára bökünk. Ha most valaki azt várta, hogy agyonrederelt és részletekbemenő bevezető következik, az rögtön tévedett is, mivel nem történik más, mint a központi bázisunk udvarán nézhetünk ki a fejünkből. Ezzel együtt úgy látszik, a kezdeti tanítós rész is kimarad, a fejlesztők úgy gondolták, hogy ráérünk körbebóklászni és kipróbálni a dolgokat. Ám legyen. Érdemes a taktikai térképpel kezdeni az ismerkedést, mivel a jövőben ez lesz a közvetlen eszközünk járműveink és csapataink irányításához. Az M gombbal előbukkanó menü alapesetben csak szerény személyünket tartalmazza, így max magunknak osztogathatunk parancsokat és jelölhetünk ki útjelzőket. Skizofrének előnyben. Ha már megy a dolog, odafáradhatunk a parabolaantennás kiskocsihoz, mely nem más, mint a kapcsolatunk a Központtal. Itt tekinthetjük meg az éppen aktuális választható küldeteséket, amelyek előre generáltak, majd ezeket szépen felváltják a véletlenszerűen megalkotott missziók. Kezdetben bátran vállalkozhatunk bármelyikre, mivel egyik sem nehéz, max 1-2 embert kell lelőnünk, ami nem fog senkinek sem gondot okozni. Ezek után ismét csak töltés, majd megkezdődhetnek az igazi előkészületek az akcióra. A fegyverkezést az udvaron álló konténereknél tehetjük meg. Ezekből háromfélét találunk, melyek csak az oldalán feltüntetett fegyvernemekben különböznek: kézifegyverek, földi járművek, légi járművek. Amint belekukkantunk a fegyverek pandora szelencéjébe, láthatjuk, hogy bizony van miből válogatni, nem nagyon karácsonyozhattak tavaly a Wings-es csókák, bepakolták a 6. mesterlövészpuskát is. Már már elveszünk a sokféle gyilkolóeszköz garmadájában, amikor rájövünk, hogy azért nem ilyen egyszerű a dolog, mivel minden cuccból meghatározott darabszám áll rendelkezésre. Ez a járműveknél jóval nagyobb problémát fog jelenteni, mivel ott lényegesen kevesebbel gazdálkodhatunk. Szerencsére vannak olyan küldetések, amelyek megoldásáért jutalmul járművet kapunk.

Az „ismeretlen" sem véletlenül került bele ennek az egységnek a címébe,

mivel a játék egyszerűen csak anynyit hajlandó megadni, hogy merrefelé és milyen messze található a küldetés célpontja. A többit már saját magunknak kell felderítenünk. Ez amellett, hogy fapados, megfelelő kihívást is jelent, hiszen az ellenfelek számáról és felszereltségéről semmit sem tudunk. Mindezt tekinthetjük egyfajta hátránynak is, amely a generált küldetések sajátja, de ez már csak egyéni ízlésen múlik. Aki a továbbiakban csak az egyjátékos módozatot választja, lassan megtapasztalja azt is, amivel oly sokat foglalkoztak a játék hírverése kapcsán, nevezetesen csapatunk irányítását. Ezt viszonylag egyszerűen, a fentebb is említett taktikai térképen tehetjük meg és összességében egy egyszerű rendszert kell használnunk. Ami persze az igazi csemegét adja, és a játék egyedisége is ebből származik, hogy nemcsak felülnézetből parancsolgatunk, hanem valódi FPS-ként küzdhetünk a csatatéren. Összességében elmondható, hogy a számtalan fegyver és jármű, változatos terep megfelelően nagy számú megoldási lehetőséget tár elénk ahhoz, hogy ne unjuk meg egyhamar a játékot abban az esetben sem, ha a világháló egyik szála sem kapcsolódik alaplapra integrált hálókareszünkhöz.

CSOPORTOS ÜDVÖZÜLÉS

Miután bemelegítettünk az egyjátékos módban és már egyre kevesebbet kell az irányítás problémáival küszködnünk, úgy válik egyre nagyobbá az igény, hogy ne csak a gép ellen mutassuk be tudományunkat. Erre rögtön két opció is adott, mely közül az első a helyi hálózat (LAN) használata, míg ha nem vagyunk munkahelyünkön ellátva kellő mennyiségű Söldner rajongóval, akkor máris ott van az internet. Egy gyors regisztráció után máris válogathatunk a számtalan dedikált szerver között, ahol a szokásos módon szűkíthetjük, rendezhetjük a listán szereplő szervereket. Pár gyors klikk és máris töltődik befele az adott pálya, mi pedig ujjpattogtatva várjuk a közelgő csaták élményeit. Első nekifutásra rögtön konstatálhatjuk, hogy itt bizony (MOD-tól és beállítástól függően) pénzre megy ki a játszma. Ez röviden annyit tesz, hogy mind a csapatnak, mind saját magunknak véges költségvetés áll rendelkezésre ahhoz, hogy felszerelkezzünk. A választható arzenál itt is óriási, így kényünkre-kedvünkre választhatjuk ki az adott szituációnak megfelelő szerkentyűt. Ezek után a csapat kiválasztása sem árt és máris nekiindulhatunk. A játékba számos játékmódot beépítettek, melyek közül a DM, TDM és CF egyértelmű, azt hiszem. De van pár igazán különleges is: Bomb run: robbantós csapat a tűzszerészek ellen; VIP assassination: az egyik csapat egyik embere lesz a VIP személy, akit a társainak meg kell védenie a többi csúnya rossz bácsitól; Conquest: a BF-1942-ből ismert zászlófoglalósdi móka; Hostage Rescue: egyik csapat túszokat tart fogva, míg a másik bandának ki kell őket szabadítani, lásd CS.

TECHNIKAI MEGVALÓSÍTÁS

A játék számos funkciója mellett se feledkezzünk meg a kinézetről, amely manapság nagyban meghatározza, hogy a fejlesztők elérik-e az oly nagyon áhított sikert. E tekintetben rögtön elő is vehetjük a grafikát egy kis boncolásra. A grafikai motor nem rossz, de talán egy kicsit le van maradva a manapság megszokott csúcsminőséget produkáló társaitól. Mivel e tekintetben nálam a Far Cry az etalon, így talán bocsánatos bűn, ha azt állítom, hogy ahhoz képest egy nagy halom pixel és textúra összedobálva egy halomra. Szerencsére ez csak és kizárólag a környezetre és az épületekre vonatkozik, mivel a járművek és a karakterek meglepően részletes kidolgozást kaptak. Ha jól belegondolunk, akkor ez nem vélletlen, hiszen a játékban nem a fákat kell irtanunk, hanem az ellenfelet. Ha már a fák irtásánál tartok: a progit működtető motor egyik jópofa ficsöre az ún. ADS, amelyet szerényen csak Advanced Destrucion Systemnek hívnak. Ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy lehet fákat döntögetni, valamint házakat 2-3 fázison keresztül romba dönteni, sőt pofás kis krátereket robbanthatunk a nagyobb szerkentyűkkel. Ezek nem csak hogy jól néznek ki, hanem akár taktikai jelentőséggel is bírhatnak harcunk során.

FINÁLÉ

Nem voltam könnyű helyzetben akkor, amikor egyetlen százalékértékkel kellett megadnom, hogy menynyit is ér ez a játék. Egyfelől zavar az, hogy az egyjátékos módnak nincs rendesen kidolgozva a háttere és talán jobb lett volna, ha nem kampány névvel illetik az ott folyó tevékenységünket. Másfelől élvezetes a játék, és a számtalan lehetőség nyújtotta szabadság végigkísér a játék folyamán. Ugyanakkor azt sem szabad szem elől téveszteni, hogy az alapkoncepció egy netes játék kifejlesztése volt, így lehet, hogy örülnünk kellene, hogy egyáltalán ennyi energiát fordítottak a magányos farkasokra. A játékélmény kellemes, azonban éppen a technikai kivitelezés az, ami meggátolja, hogy teljesen beleszeressünk a Söldnerbe. Így ebben a formájában a játék egy erős közepes, amit főleg annak köszönhet, hogy egy átgondolt és precíz kivitelezésű szabályrendszeren alapul. Ezek alapján azoknak ajánlom, akik a netes akciójátékok mindenevői, vagy pedig egy kis önfeledt kikapcsolódásra vágynak esténként. HF.

Ch0ler

SÖLDNER NYEREMÉNYJÁTÉK

A SevenM Kft. három darab eredeti Söldner: Secret Wars játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Melyik évbe kalauzol minket a játék története?

Mekkora a bejárható pálya mérete?

Melyik országok oldalára állhatunk a játékban?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt augusztus 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Söldner: Secret Wars játék
1325. Bp. Pf.:315

MINIMUM CONFIG: 256MB RAM, Pentium 1.4 GHz, GeForce 3 32MB VGA DirectX® 8.1b
KELLEMETLEN KÉRDÉS: A nagyszerű ötleteket miért nem lehetett jól kivitelezni?

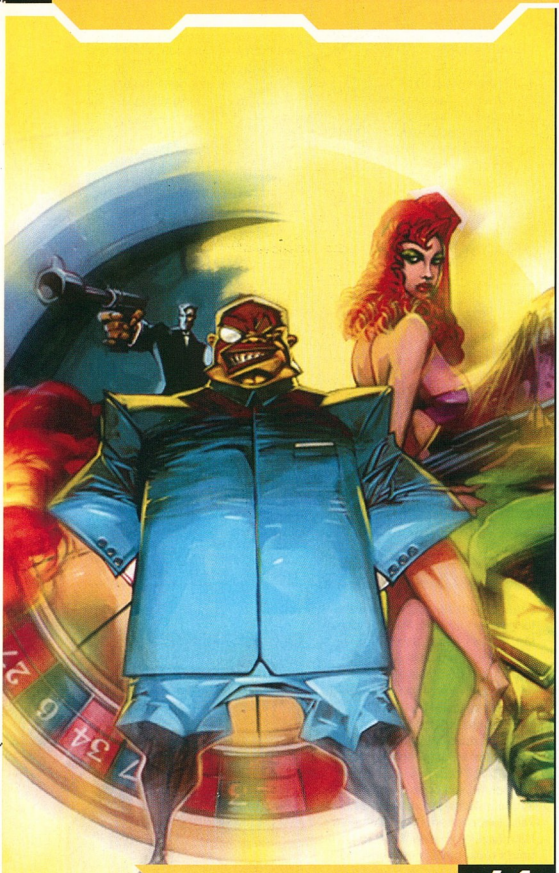
DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | BATTLEFIELD 1942 - **90%** JOINT OPERATIONS - **88%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **35** ÓRA

- + Stratégiai elemek
- + Járművek és fegyverek
- + Számos MOD
- − Grafika
- − Hanghatások

82%



EVIL GENIUS 41

BEMUTATÓK

41 EVIL GENIUS

Rossznak lenni jó. Így gondolhatja ezt Demis Hassabis, aki a Republic: The Revolutions kiadása után újabb program fejlesztésébe vágta fejszéjét. Talán a Dungeon Keeper 2 volt az utolsó játék, amelyben afféle főgonosz bőrébe bújhattunk, itt most hasonló feladat vár ránk. Ezúttal csupán világuralomra kell törnünk, ehhez minden eszközt bevethetünk, kivéve egyet, nem készíthetünk operációs rendszert...

42 ALFA: ANTITERROR

Valamikor a nyolcvanas évek elején tehát megfogant a katonai vezetők fejében azon ötlet, hogy összeállítsanak egy minden eddiginél ütőképesebb kommandós egységet, amely sikerrel szállhat szembe bárhol, bármikor a retinens erőkkel szemben, akik sokszoros túlerő ellen is nyugodt szívvel bevethetőek, hiszen ők a legjobbak. A kedves játékos pedig ezen csapat hadnagyát fogja megszemélyesíteni, konkrétan 1983-ban, amikor is indul a móka, karrierünk pedig kezdeti státuszba lép, és nekiindulunk a küldetéseknek.

44 D-DAY

Alig telt el pár hónap, hogy górcső alá vettük a Digital Reality új stratégiai játékát (Afrika Korps vs Desert Rats) máris itt a folytatás. A program hátterében a Normandy Mémoire névre hallgató civil szervezet áll, így ez a program lett a nagybetűs D-day játék. A társaság segítséget adott az események helyszíneivel kapcsolatban, így a fiúknak a pályatervezés során lehetőségük volt arra, hogy egész pontosan tudják azokat modellezni. Ennek eredményeként például a Pegasus híd vagy a Ste Mére Eglise-i templom, illetve az eseményeknek helyt adó többi helyszín is elég élethűen található meg a játékban.

LEÍRÁSOK

50 SOLDIERS: HEROES OF WW II - 92%

A világháborúval foglalkozó RTS-ek manapság reneszánszukat élik, szinte nincs olyan hónap, amikor ne jönne ki valamilyen program ebben a témában. Azért ennek is megvan a hátulütője: a fejlesztőknek nagyon nehéz dolguk van, hiszen nem könnyű valami újat mutatni, ami érdekessé, egyedivé és ezáltal sikeressé teszi a programjukat. Az ukrán srácoknak mégis sikerült valami olyat alkotni, ami forradalmivá teszi a játékukat: ez a "direct control".

52 BESIEGER - 88%

A játék afféle laza kis fantasy-koktél, amilyet egyébként az orosz fejlesztőktől már megszokhattunk: nem veszi komolyan önmagát, ötletes, könnyed, de azért nem paródia. Az intrót megtekintve megismerhetjük a játék főhősét, Barmalayt, a vikinget, akinek városát sötét mágia pusztítja el (a háttérben egy szexi kék fürdőruhába öltözött boszorkány áll), amely elől maga is csak az utolsó pillanatban tud elmenekülni néhány harcosával. Egy szigetre vetődnek, ahol aztán a küldetésmód egymást követő fejezeteiben harcba keverednek szép nagy kék ogrékkal, sötétbarna kentaurokkal, fehér vérfarkasokkal és egyéb más színű állatfajtákkal...

STRATÉGIA KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Age of Empires III
- Total Annihilation 2
- Alexander the Great
- Medival Lords
- Evil Genius
- Knights of Honor
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- Zoo Tycoon 2
- Rome: Total War
- Nexus: Jupiter Incident

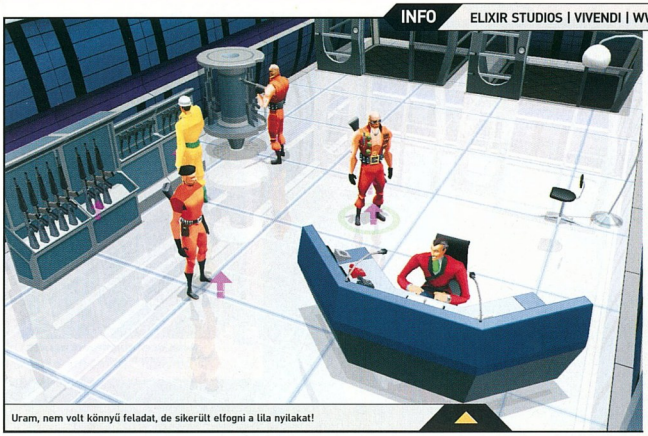
A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Shadow Vault
- Crusader Kings
- D-Day
- Transport Giant
- Kohan II: Kings of War
- Ground Control 2:Operation Exodus
- Besieger
- Codename Panzers
- Soldiers: Heroes of World War II
- Wartime Command

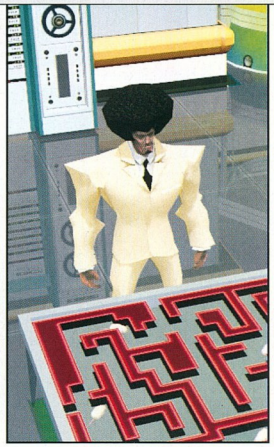
A MÚLT - TOPLISTA

1. C&C Generals
2. Age of Mythology
3. Sim City 4
4. Warcraft III: Frozen Throne
5. Warcraft III
6. Soldiers: Heroes of WWII
7. Afrika Korps Vs. Desert Rats
8. Praetorians
9. Haegemonia
10. Spellforce: The Order of Dawn

INFO ELIXIR STUDIOS | VIVENDI | WWW.HOWEVILAREYOU.COM | 2004. SZEPTEMBER



Uram, nem volt könnyű feladat, de sikerült elfogni a lila nyilakat!



Nézzük csak meg, hogy Katka mit csinál a való világban...

EVIL GENIUS

Nem csak a szuper kémeké a világ...

Nem lehet könnyű kitörni egy olyan géniusz árnyékából, mint Peter Molyneux. Demis Hassabis, az ifjú zseni mégis úgy gondolta, neki sikerülni fog. Miután kilépett a Lionhead csapatából, rögtön saját stúdiót alapított, hogy megvalósíthassa elképzeléseit. A forradalminak ígérkező, majd sajnálatosan megbukott Republic: The Revolutions után új játékon dolgozik, melyben megvalósíthatjuk világuralmi törekvéseinket. Kell ennél több?

Az E3 során több zárt ajtók mögötti bemutatóra sikerült bejutnunk, az egyik kedvencünk Demis Hassabis Evil Genius bemutatója volt.

A Dungeon Keeper-hez hasonlóan újra egy főgonosz bőrébe bújhatunk, amire sajnos nagyon ritkán van lehetőségünk. Az Evil Genius stílusát, történetét a 60-as évek kémfilmjei ihlették, a játék során úgy érezhetjük magunkat, mintha egy korai James Bond film főgonoszát alakítanánk. A feladatunk természetesen az, hogy építsünk egy szerkezetet, amivel megzsarolhatjuk a nagyhatalmak vezetőit, és így az egész világot az uralmunk alá vonhatjuk. Ehhez azonban hosszú utat kell bejárnunk, először fel kell építsük a bázisunkat egy titokzatos sziget vulkánjának belsejében. Meg kell tervezzük és ki kell építsük a bázisunk fontos termeit, például edzőtermeket, kínzókamrákat.

Az embereink képzését is felügyelnünk kell, a sima kétkezi munkásainkból először őröket képezhetünk, majd zsoldos katonákat, végül harcművészeket és mesterlövészeket. A technikus képzettségű embereinkből tudósokat, biokémikusokat képezhetünk. Ők végzik majd a fejlesztéseket, kutatásokat. Képezhetünk még egyéb foglalkozású embereket is, szükségünk lesz például diplomatákra, akik képviselnek minket, és meggyőzik a nagyhatalmakat arról, hogy tényleg képesek lennénk elpusztítani a világot, ha nem teljesítik a követeléseinket. A különböző foglalkozások megtanulása után az embereink átöltöznek a megfelelő egyenruhájukba, és várják a további parancsokat.

Hogy legyen elegendő pénzünk a bázis kiépítésére, és a terveink végrehajtására, különféle gonosz küldetéseket kell kitalálnunk az embereinknek, például hírességeket raboltathatunk el váltságdíjért, vagy nevezetes ékszereket lopathatunk el. Vagy akár az Eiffel tornyot, ha éppen úgy tartja kedvünk. Gondoskodnunk kell a bázisunkra beszivárgó, életünkre törő ügynökökről is. A legjobb, ha telszórjuk a bázist rafinált csapdákkal, melyekből többet összekombinálva nagyon hatásos kelepce-kombót tudunk alkotni. A csapdáinkat bábukkal tudjuk tesztelni, ami külön szórakozást nyújt a játékon belül. Minél gonoszabb terveket találunk ki, minél gonoszabb csapdákkal várjuk az ügynököket, annál komolyabban vesznek majd, amikor előállunk a követelésünkkel. Az elfogott ügynökök mindegyikének van egy gyenge pontja, ezeket kell megtalálnunk a vallatás során, így megtudhatjuk, hogy mi a megbízójuk szándéka. Lehet gyenge pont a büszkeségük, például kezdeményezhetünk egy bunyót a legjobb harcosunk és az ügynök között, és ha az emberünk a szemünk láttára megveri, és mi ráadásul jól kiröhögjük, annyira szégyelli majd magát, hogy megtudhatjuk a titkát.

Nagyon szórakoztató, de emellett elképesztően összetett játék lesz az Evil Genius. Ha sikerül megtartani az egyensúlyt, és a játék nem lesz a Republic-hoz hasonlóan játszhatatlanul bonyolult, akkor az idei év egyik legnagyobb sikerévé válhat.

Uniq

INTERJÚ DEMIS HASSABIS-SZAL

PC.G: Milyen programokon dolgoztál, mielőtt saját céget alapítottál volna?
D.H.: A Bullfrog-nál részt vettem a Theme Park fejlesztésében, majd Peterrel (Peter Molyneux) elkezdtem dolgozni a Black&White fejlesztésén, már a Lionhead keretein belül. Körülbelül nyolc hónapja dolgoztunk a programon, amikor lehetőségem nyílt saját céget indítani, és habozás nélkül belevágtam.
PC.G: Mikor gondoltál először arra, hogy egy James Bond-szerű főgonoszt állíts a programod középpontjába?
D.H.: Már 1997-ben is gondolkodtam azon, hogy jó lenne egy James Bond-féle játékot készíteni, aminek nem egy szuperügynök lenne a főszereplője. Szeretek érdekes programokon dolgozni, ahol nem az a lényeg, hogy egy ember előre megy egy puskával és zombikra lő. Szeretem kicsit megcsavarni a dolgokat. Ráadásul nagyon szeretem a kémfilmeket, legyen az James Bond, Austin Powers vagy Mission Impossible.
PC.G: Hány szuperügynökkel kell elbánjunk, hogy véghez tudjuk vinni a céljainkat?
D.H.: Összesen nagyjából egy tucat ügynök van a játékban, minden nagyobb országnak van legalább egy ügynöke. Nem kell mindegyikkel elbánnunk, de minél többel elbánunk, annál jobban fognak rettegni tőlünk. Ráadásul a játék befejezését is befolyásolja a viselkedésünk...
PC.G: Köszönjük az interjút!

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Végre megleckéztethetjük James Bond-ot!

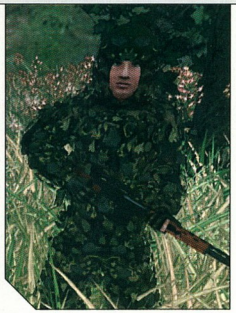
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Összetettség
- Hangulat
- Kidolgozás

INFO STRATEGY FIRST | MIST LAND | WWW.MISTGAMES.RU/ | 2004. SZEPTEMBER

EXKLUZÍV BETA TESZT

Betűzzük ki, mi is van erre a táblára írva? Silent Hill? Akkor lehet, hogy eltévedtünk...

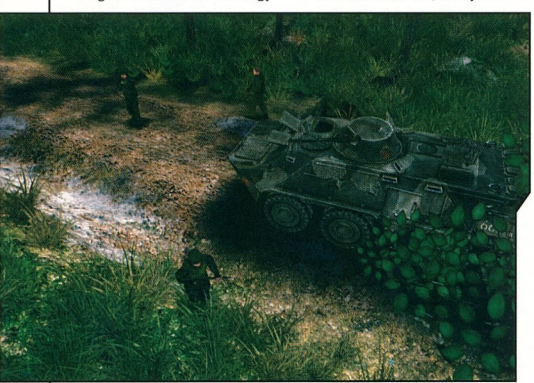


Apám, az előbb egy medve leszedett rólam pár szem málnát...

ALFA ANTITERROR

A terror elleni harc folytatódik

A globális terrorizmus rossz dolog, mondá a nép, s bizony igaza is van, hiszen a gonosz terrorurak rengeteg kellemetlenséget okozhatnak: gyilkosságok, robbantás, áramkimaradás és egyéb riasztó események tárháza, amelyet azonban meg lehet előzni. Már csak egy különleges csapatra és egy igazán taktikus és hősies vezérre van szükség ahhoz, hogy Oszamáék foglalkozást változtassanak. Nos, az orosz illetőségű Mistland fejlesztői ezen témát alapul véve bő egy éve nekifogtak egy minden eddiginél összetettebb, reálisabb és szebb taktikai kommandós játék kivitelezésének, amely az Alfa Antiterror nevet viseli. Az idei E3 után pedig kiadtak egy játszható bétaverziót is, amelyből végre lemérhetjük, hogy mennyi is az annyi.



AZOK A BOLDOG NYOLCVANAS ÉVEK

Valamikor a nyolcvanas évek elején tehát megfogant a katonai vezetők fejében azon ötlet, hogy összeállítsanak egy minden eddiginél ütőképesebb kommandós egységet, amely sikerrel szállhat szembe bárhol, bármikor a retinens erőkkel szemben, akik sokszoros túlerő ellen is nyugodt szívvel bevethetőek, hiszen ők a legjobbak. A kedves játékos pedig ezen csapat hadnagyát fogja megszemélyesíteni, konkrétan 1983-ban, amikor is indul a móka, karrierünk pedig kezdeti státuszba lép, és nekiindulunk a küldetéseknek.

A KEZDETEK

A harcon kívül feladataink közé tartozik még egységünk összeállítása is, hiszen a brancs nem teljes létszámmal képviselteti magát mindenütt, éppen ezért a küldetés elindítása előtt még foglalkoznunk kell a csapattársak és a fegyverzet kiválasztásával, aztán pedig fejest is ugorhatunk az előttünk álló nehézségekbe.

A KÜLCSÍN ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

A béta feltelepítése és a squad kivá-

BELSŐ ELLENŐR

Azt, hogy a játék a jelenlegi állás szerint igen sikeres lesz, mi sem bizonyítja jobban, hogy a Strategy First producere is az Alfa Antiterrorral játszik mostanság a legtöbbet, elmondása szerint a stresszes munkanapok után szabadidejében az AT az elsőszámú felüdülést hozó termék, szerinte ugyanis mind a hangulat, mind a grafika egetverő, és igen-igen büszke az orosz cég termékére. Azt is érdemes megjegyezni, hogy a legtöbb hadművelet amelyben részt vehetünk valós helyzetről lett lemintázva, így aztán a kedves játékos Oszamától kezdve a csecsenekig mindenkivel találkozhat, aki az elmúlt pár évben „alkotott" valami „figyelemre méltót".

lasztása után némi töltögetés után egyből a pályán találtam magam, ahol is elsőként a grafikát szemrevételezhettem elragadottan, mert bizony az orosz srácok nagyon kitettek magukért, szemet gyönyörködtető tájak, fegyverek, időjárásformák, és még az embereink kidolgozása is megér egy halovány ötöst. Igaz, ezen vizuális gyönyör mellé megfelelő teljesítményű gép is párosítandó, vagy pedig serényen ügyködhetünk az options menüben a butítás érdekében - sajnos ebben a verzióban erre nem volt mód - reménykedve egy szebb, és szaggatásmentesebb jövőben.

Az első komolyabb szemrevételezés után azonban határozottan olyan érzésem támadt, hogy orosz barátaink Jagged Alliance-fanok, azután azonban rájöttem, hogy én is az vagyok, szóval nincs is semmi baj, ha nem minden ugyanaz. A későbbiek folyamán szerencsére azt tapasztaltam, hogy nem egy klónról van szó, az Alfa Antiterror ugyan észrevehetően sokat merít a stílus klasszikus darabjaitól, ám lyen minőségben is képviseltesse magát. Nem mindegy ugyanis, hogy egy mesterlövészt vagy egy közelharci katonát viszünk magunkkal, úgyhogy jól meg kell gondolni a választást. Miután a csipet-csapat készen áll, már csak fel kell fegyvereznünk őket, már amennyiben a gép által automatikusan kijelölt tűzeszközöket nem tartjuk megfelelőnek, de nyugodtan „guberálhatunk", hiszen van választék bőven, a pisztolyoktól kezdve, a különböző hasznos tárgyakon át az aknavetőkig. Természetesen embereink előző életükben nem teherhordó szamarakként élték mindennapjaikat, így aztán minden típusból csak egyet vihetünk magunkkal, no és persze némi muníciót. Nem mindegy, hogy mit is választunk ki, ez pedig hatalmas piros pontot érdemel.

a fejlesztők meglepően sok egyedi jellemzővel is felruházták, ebből az egyvelegből pedig igen szórakoztató mű kerekedett ki.
Az aktuális küldetés leírásának elolvasása minden bevetés előtt javallott, mivel itt kapjuk meg a teljesítendő célokat, és ugye magától értetődő, hogy ez a stílus nem csak annyit követel meg (vagy épp csak azt nem), hogy likvidáljuk az összes ellent. A következő lényeges mozzanat a csapatválasztás, ahol is emberkéink értékeit és jellemzőit érdemes áttanulmányozni, mivel egy-egy komolyabb akció során mindenkire szükség lesz, és nem mindegy, hogy milyen típusú katonákat viszünk magunkkal. Miután megtaláltuk a szimpatikus arcokat, már csak át kell a képüket húzni a bevetési osztaghoz, és eldönteni azt, hogy aktuális kiválasztottunk mi-

A HARCMEZŐ

A küldetések folyamán embereinket külső nézetből látjuk, és körökre osztott rendszerben fedezhetjük fel a környéket, illetve élhetjük túl az összecsapásokat. Kiválasztottjainknak rengeteg utasítást adhatunk ki, az egyszerű futástól kezdve, a kúszáson át a figyelésig, akár többkörnyi cselekvést is lefixálhatunk, amelyet ezek után a körök elején automatikusan végre is hajtanak. Plusz poénként a fejlesztők beépítettek egy „mozi rendszert" is, amely segítségével bármikor visszanézhetjük kedvenc mozzanatainkat, vagy akár az egész bevetést is, látványos gépi asszisztálás mellett. A tűzharc egész szórakoztatóra sikeredett, igaz néhol kissé vontatott, de ez a körökre osztott játékmenetből adódik, és hamar megszokható. Rambo filmeken edződött veteránoknak rossz hír, hogy mind csapatunk tagjai, mind az ellen nem a superman kategóriába sorolható, így aztán elég egy vagy két golyó és alulról szagoljuk az ibolyát, márpedig ennyit nem nehéz beszerezni, így aztán rengeteg türelemre és átgondoltságra lesz szükségünk, hogy a pálya minden fedezékét és adottságát megfelelően kihasználjuk. Számít a magasságkülönbség, a növényzet típusa, és minden kis részlet, ebből adódóan igen-igen összetett játékmenetre számíthatunk.

A játék egyetlen igazi negatív tulajdonsága véleményem szerint a néhol kissé átláthatatlan pályastruktúra, ez még a zoomolás ellenére is megnehezíti a derék játékos dolgát. Volt rá példa, hogy hirtelenjében a saját embereimet sem találtam meg, mikor óvatlanul elszkrolloztam a hazai földről, igaz ez egy idő múlva már-már megszokható, de tudtam volna értékelni, ha a srácok beépítettek volna legalább egy kistérképet, vagy a zoomolás segítségével madártávlatból tekinthettem volna át a területet. Az is igaz azonban, hogyha csak ennyi hibát lehet felróni az Alfa Antiterroristnak, akkor az idei év egyik nagy meglepetése lehet, mivel a külcsín gyönyörű, a játékmenet összetett, és hamar megtanulható, bár ha mindenképpen sírnom kéne még valami miatt, akkor azok a hanghatások lennének, tekintve viszont, hogy ez még csak egy béta, így érésem szerint a végleges verzióban már ezen sem fogok tudni fennakadni. Sajnos a megjelenésig még pár hónapot várnunk kell, de akik szerették és szeretik a Jagged Alliance, Commandos és klónjaik vonulatát, azok ne felejtsék el, hogy összel igazi csemege érkezik számukra, akik viszont előnyben részesítik a pörgős játékmenetet, nos ők felejtsék el az Alfát, mert ez nem az a játék.

Retee

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1.5GHz CPU, 256MB RAM, DirectX 9 VGA
MIBEN LESZ MÁS: A Jagged Alliance jó tulajdonságait belepakolták, a rosszakat elhagyták

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Alapötlet
- Hangulat
- Kidolgozás

INFO DIGITAL REALITY | MONTE CRISTO MULTIMEDIA | WWW.D-DAYGAME.COM | 2004. AUGUSZTUS

Az partraszállás örömére német barátaink csudaszép örömtüzeket gyújtottak...

D-DAY

Hamarosan megindul a partraszállás

Alig telt el pár hónap azóta, hogy górcső alá vettük a Digital Reality új stratégiai játékát (Afrika Korps vs. Desert Rats) máris itt a folytatás. Kis túlzással lassan már állandó rovatot indíthatunk a fiúknak...

Mielőtt részletesen belemennénk a program elemzésébe, hadd ejtsek pár szót arról, hogy miért pont a normandiai partraszállás lett a feldolgozott téma. Tekintetbe véve, hogy idén volt a 60. évfordulója ennek a jeles eseménynek, kézenfekvőnek tűnhet - marketing okokból -, hogy valami olyan programot kell csinálni, amely erről szól. Jelen játék azonban ennél továbbmegy - ugyanis a hátterében a Normandy Mémoire névre hallgató civil szervezet áll, így ez a program lett a nagybetűs D-day játék. Nemcsak a témája miatt van ez így: a játék ugyanis 2 CD-n jön ki, amelyből az egyik afféle multimédia csomag, tele az eseménnyel kapcsolatos videókkal (jó 40 percnyi korabeli anyag), a veteránokkal készített interjúkkal és rengeteg kiegészítő információval. Emellett a társaság segítséget adott az események helyszíneivel kapcsolatban, így a fiúknak a pályatervezés során lehetőségük volt arra, hogy egész pontosan tudják azokat modellezni. Ennek eredményeként például a Pegasus híd vagy a Ste Mére Eglise-i templom (mely arról lett híres, hogy egy szövetséges ejtőernyős a tornyába akadt leszállás közben) illetve az eseményeknek helyt adó többi helyszín is elég élethűen található meg a játékban.

Egy dolog azonban talán mindenki számára feltűnhetett: a partraszállás napja már elmúlt, a program azonban mégsem jelent meg. Hogy mi ennek az oka? Nos, bár a program lényegében már kész volt akkorra is, a kiadó a fejlesztőkkel egyetértve úgy döntött, a több az jobb, és ezért adott egy kis plusz időt, hogy még több pálya kerüljön a játékba és lehetőség legyen az utómunkálatok korrekt elvégzésére is. Ezzel azt hiszem a legjobban mi, játékosok járunk jól, hiszen így

SZÁMOK A D NAPRÓL

Az akcióban 1200 hadihajó (ebből 6 csatahajó és 63 romboló), 4126 partraszállító egység és 804 szállítóhajó vett részt, melyeken mintegy 285.000 tengerész szolgált. A partraszállásban résztvevő 150.000 embert további 27.000 ejtőernyős támogatta. Az akció légi támogatását 7.000 repülőgép mintegy 14.000 bevetéssel biztosította - összehasonlításként a német légierő mindössze 250 bevetést repült ezen a napon. A szövetségesek vesztesége (elesett, megsebesült vagy eltűnt) több mint 11.000 fő volt, ebből a kanadaiak 1074, az amerikaiak 6000, az angolok pedig 3200 embert vesztettek. A legnagyobb veszteségeket az Omaha Beach-en partraszálló amerikai erők szenvedték - 2500 ember esett el ezen a területen (szemben például a Utah 176 fős veszteségével). Végül egy ritkán említett, de annál meglepőbb adat: mintegy 14.000 francia civil esett a szövetséges bombázásoknak áldozatul, amely több, mint a német hadsereg becsült vesztesége.

nem egy bugokkal teli program kerül a kezünk közé, amely csak patchek tömkelegének felrakása után lesz játszható. A megjelenés így valamikor augusztus környékére várható, és ezúttal lesz magyar szinkron is, ami az Afrika Korps esetében kimaradt.

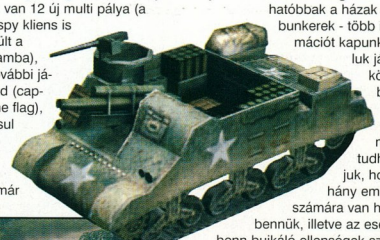
Sajnos a játék - legalábbis ami az egyjátékos módot illeti - ismét nem lett valami hosszú: a partraszállással kapcsolatos hadműveleteket mindössze 12 pályán keresztül vezényelhetjük (3 egyenként 4 küldetésből álló fejezetben), ráadásul - gondolom a veteránszövetség miatt

Aki utolsónak érkezik, az csomagolja el az összes ernyőt...

Recept 1944-ből: kissé odakozmált tank, paradicsompüré köritéssel...

- kizárólag a szövetséges oldalon játszhatunk. Pedig igazán kipróbáltam volna, milyen is a partraszálló csapatokat célba venni egy kellemes betonbunker fedezékéből... A játékidő így olyan 20 órát tehet ki, ami egy fanatikus játékos esetében egy bő hétvégét jelent. Ehhez azért hozzá kell tenni, hogy az eddigi 3 nehézségi fokozat mellé bejött egy negyedik is (extrém), ami bizonyosan dob még egy kicsit a végigjátszási időn. Mondjuk az kérdés, hogy vajon a játékosok nyugtató-felhasználása vajon nem növekszik-e ilyenkor - az előd esetében bizony a nehéz fokozattal már elég sokat lehetett küszködni.

Akárhogy is, amellett hogy örülök, mert a DR előző játékával kapcsolatos óhajaim egy része (legyenek új küldetések) végül is megvalósult, a rövid játékidő szelleme megint csak itt kísért. Szerencsére van néhány dolog, ami ezen enyhíthet: van 12 új multi pálya (a gamespy kliens is bekerült a programba), egy további játékmód (capture the flag), ráadásul a csatákban most már akár 8 játékos is részt vehet. És ami talán a legjobb: végre a pályaszerkesztő is kiadásra került. Ugyan ezzel még csak többjátékos pályákat lehet készíteni, de elképzelhető, hogy kis elszántsággal akár egyjátékos küldetéseket is össze lehet majd rakni vele.



De vegyük szemügyre magát a programot, amely lényegében az AK vs. DR kissé felturbózott és polírozott változata. A motor - legalábbis ránézésre - maradt a régi, de ez csak jó, hiszen a gépigény továbbra is viszonylag alacsony a remek kinézet ellenére is. A csatáknak helyt adó táj érthető okokból teljesen megváltozott - ezúttal nem a sivatag homokjában, hanem Franciaország partvidékén, szántóföldjein és városkáiban zajlanak az események. Ennek megfelelően, új tereptárgyak és épületek (több mint 50 féle) kerültek a játékba - ez utóbbiak megsemmisülése is látványosabb lett. Taktikailag is használhatóbbak a házak és bunkerek - több információt kapunk róluk játék közben, például megtudhatjuk, hogy hány ember számára van hely bennük, illetve az esetleg benn bujkáló ellenségek számáról is kapunk információt (feltéve persze, hogy felderítettük őket). A grafika területén is történtek változtatások: a harcban eső és köd nehezíti a dolgunkat, ráadásul - mivel a küldetéseket igyekeztek teljesen korhűen megvalósítani - a napszakok is változnak. Egyes pályák - mint például a D-dayt megnyitó ejtőernyős bevetés - teljes sötétségben, míg mások hajnalban vagy éppen szürkületkor játszódnak. Javítottak a tereptárgyak rombolhatóságán - az eddig elhanyagolt lángszórós egységek különösen hasznosak az épületek megtisztításakor. Apropó, hatékonyság: sokat javult a gyalogosok felhasználhatósága. Amellett, hogy megjelent két új egység (a tisztek valamint a bazookások, akik végre hatékonyak a tankok ellen), a katonák most már jobban bírják az ágyútüzet - főleg ha nem állva rohamozunk velük. Mivel a játékban nincs többféle lőszer, ez úgy lett megoldva, hogy az ágyúk elsősorban a kemény célpontok (páncélosok, épületek) ellen hatékonyak, míg a géppuskák és puskák jók az élőerő ellen. Az épületek és bunkerek elfoglalásakor célszerűbb a katonák bevetésével közelharcba (melee) kezdeni, ami ugyan az előző játékban is létezett, de most már használhatóbbá és jobban kiszámíthatóvá tették. Külön öröm, hogy mostmár nemcsak a pályatervezők, hanem mi magunk is telepíthetünk harckocsik elleni aknákat utászaink segítségével, sőt, a nehezen bevehető épületeket vagy a hidakat akár fel is robbanthatjuk. Tekintetbe véve, hogy a történelmi hűség miatt néhány küldetés kimondottan a katonák használatán alapul, a fejlesztők nagyon jól tették, hogy életképesebbé tették a bakákat.

HOBART HÓBORTJAI

A partraszállás sikeréhez jelentősen hozzájárultak Percy Hobart tábornok különleges járművei. Mivel a németek rengetek műszaki akadállyal (aknák, árkok, szögesdrótok) erősítették meg a partot, szükség volt olyan eszközökre, amelyekkel gyorsan el lehetett takarítani őket az útból. Hobart vezetésével majd minden akadálynak kifejlesztették az ellenszerét. A partraszálló gyalogság számára szükséges páncélos támogatást úszó tankokkal (a híres DD Sherman) oldották meg: az ormótlan vászonkeret megnövelte a tankok térfogatát, így elegendő felhajtóerőt termelt ahhoz, hogy a monstrumok ne süllyedjenek el. Az aknák ellen cséphadaróval felszerelt Shermanokat építettek, amelyek maguk előtt végigverték a talajt így nyitva utat az aknamezőkön, de a szögesdrótokat is nagy hatékonysággal takarították el. A Churchill Crocodile félelmetes páncélos volt - lángszórójával bármelyik bunkert képes volt kitakarítani szinte másodpercek alatt akár 120 méter távolságból is, míg az Churchill ARVE egy szőnyeget terített le mely lehetővé tette, hogy a nehéz járművek is átkeljenek a süppedős parti fövenyen. Egy érdekes kommentár: az amerikaiak a DD tankok kivételével használhatatlannak gondolták ezeket a járműveket, ezért nem is kértek belőlük. A katonák azonban emiatt megszenvedték a szögesdrótokat és aknákat, miközben az angolok játszi könnyedséggel vágtak át rajtuk. Többek között ez is hozzájárult az Omaha Beach-en lejátszódott mészárláshoz.

Azt hallottam, hogy valahol partraszálltak, nem baj, megvárjuk őket.

Természetesen új harcjárművek is megjelentek: német oldalon például megtalálható a Panther, King Tiger, míg szövetségesként használhatjuk a Jumbót, Achillest vagy éppen a félelmetes lángszórós Crocodile-t. Az olyan apróságok, mint például a páncélosok harcértékek finomhangolása valamint festésük (textúráik) korhűsége mellett a legfontosabb változás talán az újratöltési idő kijelzése, amely nagyon hasznos információ harc közben.

Az eddig említett - többnyire első pillantásra észrevehető - módosítások mellett sok más apróságon is változtattak a fiúk, hogy még tökéletesebb játékot tegyenek le az asztalra. Az előző rész néhol paszszívan viselkedő mesterséges intelligenciáján csiszoltak egy keveset. Bár tény, hogy az ellenséges egységek viselkedését többnyire még mindig pályaspecifikus scriptek irányítják, az egységek egész jó önálló döntéseket hoznak a közelharcban. A kipróbálás során például a lövészárokban vagy bunkerekben védekező katonák alkalmanként kijöttek a fedezékből, például ha fegyverük nem vitt elég messzire, vagy éppen ha a környéken volt egy szabad ágyú vagy páncélos melyeket felhasználva nagyobb pusztítást vihettek végbe a támadók soraiban. Mindezekkel együtt az átlag RTS AI-jának gyengeségeivel még sikerült találkoznom, de a változtatások miatt ez jóval kevésbé volt zavaró, mint a sivatagi patkányok esetében. Persze igazságtalan lennék, ha nem tenném hozzá: napjaink stratégiai játékaival összehasonlítva a D-Day-t vezérlő „gépi intelligenciának" semmi szégyenkeznivalója nincs, kellemes kihívást jelent a játékosok számára.

A játékmeneten is történt egy kis változás - bár meg kell, hogy mondjam, véleményem szerint inkább a játék hátrányára mintsem előnyére válik az, hogy a küldetések között nincs lehetőség a veterán egységek átvitelére, így a zsákmányolt harceszközöket is csak az aktuális pályán tudjuk használni. Ráadásul több küldetés esetében még csak saját seregünk összetételébe sincs beleszólásunk - azzal kell dolgoznunk, amit adnak. Az alapkoncepciót tekintve a dolog persze megmagyarázható: a játék igyekszik hű maradni az eseményekhez, továbbá a küldetések egy viszonylag rövid időszakot fognak át, melynek során nyilvánvaló, hogy egy csapat nem tevékenykedhetett egyszerre két helyen. Játéktechnikailag azonban - legalábbis számomra - ez mindenképpen visszalépés és némiképp ront a játékélményen.

Végső értékelésként azt mondanám, hogy akinek tetszett az Afrika Korps (vagy netán valamilyen teljesen elfogadhatatlan okból nem próbálta ki), annak a D-day mindenképpen kötelező darab. Az újítások többsége nem egetverő, de mivel az elődremek volt, a módosítások többsége számomra csak hab a tortán. A lényeg az, hogy megint eltölthetünk jó néhány kellemes órát a gép előtt, amikor a program az összel majd megjelenik.

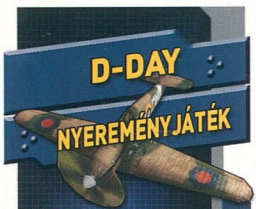
SzabFer

ELŐZMÉNY

1942-ben, amikor a németek mélyen benyomultak a Szovjetunió területére, a szövetségeseknek kellett valamit tenniük - legalább tessék-lássék módon - a nyomás enyhítésére. Mivel a totális inváziót még messze nem voltak felkészülve, egy kisebb rajtaütést terveztek a francia Dieppe kikötője ellen. 5000 kanadai, 1050 angol és 50 amerikai hajtotta végre az akciót 1942. augusztus 19-én. A partraszálló egységek vélletlenül belefutottak egy kisebb német konvojba, így már kezdetben elvesztették a meglepetés erejét - amelyre pedig az egész akciót alapozták. A partvédelmi ütegek összetüze zúdult a partraszállókra ,ami gyakorlatilag totálisan meghiúsította az akciót. Akik kijutottak a partra, azok koncentrált tüzérségi tűzzel és páncélosokkal kerültek szembe. A végeredmény közel 4000 fős veszteség, amelyből a halottak száma meghaladta az 1000-et. Sikertelensége ellenére ez az akció jelentős tapasztalatokkal gyarapította a szövetséges hadvezetést és így hozzájárult a két évvel később következő nagy invázió sikeréhez.

Márpedig itt nem csináltok négyes metró megállót!

Várjuk meg, amíg kihül, aztán vihetjük az ócskáshoz...



A Digital Reality három darab eredeti D-Day játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Mikor és hol volt a partraszállás?

Melyik játékban dolgozták már fel ezt a történelmi eseményt?

Hány kampány, és küldetés van a játékban?

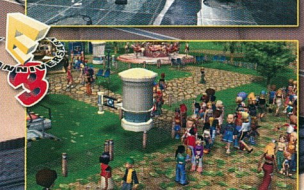
A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt augusztus 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - D-Day játék
1325. Bp. Pf.:315

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: 1.5GHz CPU, 256MB RAM, DirectX 9 VGA
MIBEN LESZ MÁS: Ez a program lesz a nagybetűs D-Day játék

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- használhatóbb gyalogság
- sok apró újítás
- még mindig rövid



DVD VIDEO MELLÉKLET

PC · PLAYSTATION 2 · XBOX
PSP · GAMECUBE · GBA

PLAY ZONE

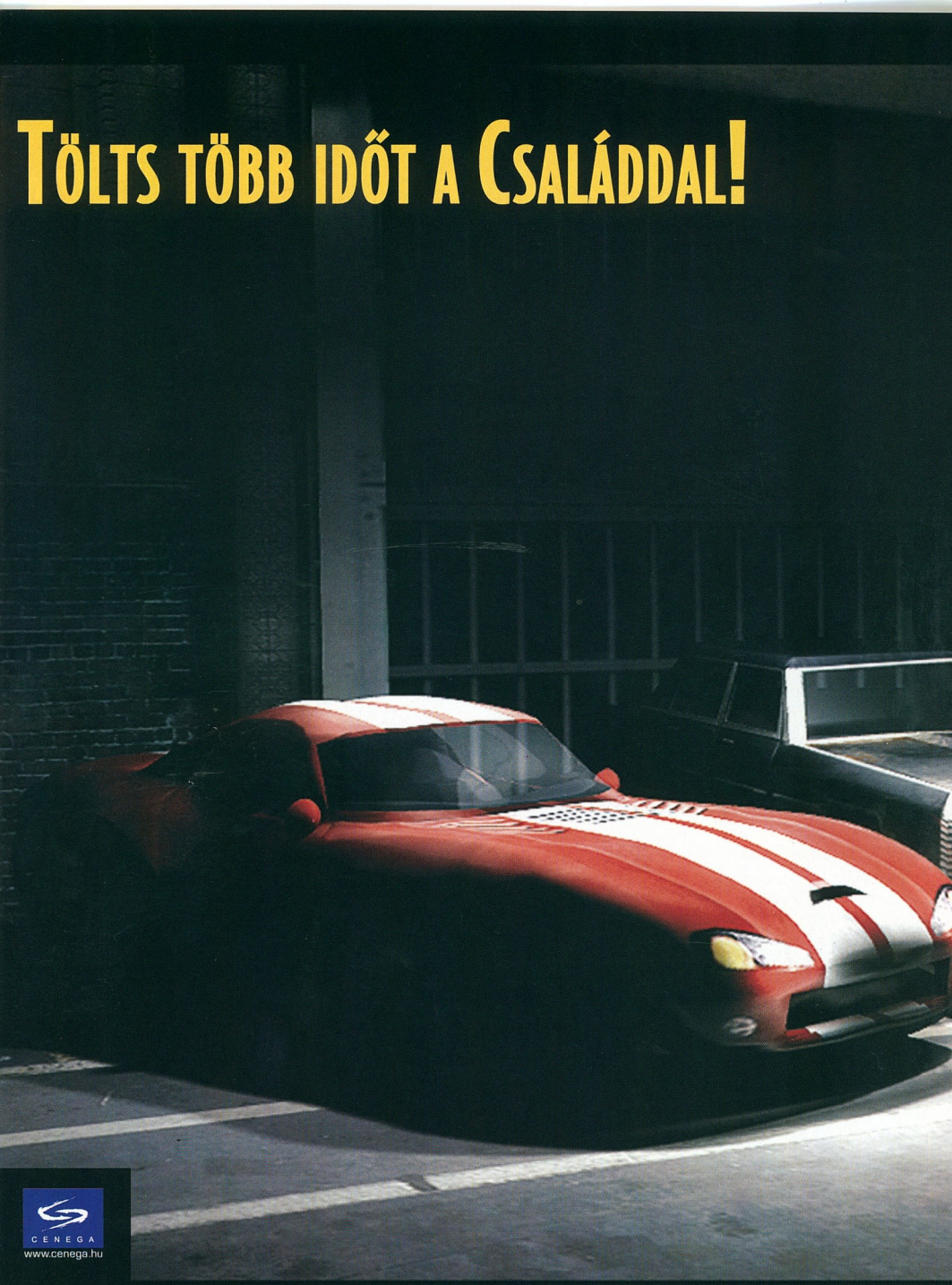
E3 TENTH ANNIVERSARY

KÜLÖNSZÁM

2 ÓRA VIDEÓ, **60** JÁTÉK, **250** JÁTÉKKÉP
HELYSZÍNI BESZÁMOLÓ A VILÁG LEGNAGYOBB JÁTÉKKIÁLLÍTÁSÁRÓL EXKLUZÍV VIDEÓKKAL!

2 AJÁNDÉK ÚJSÁGGAL ÉS
4 AJÁNDÉK A/2-ES POSZTERREL!

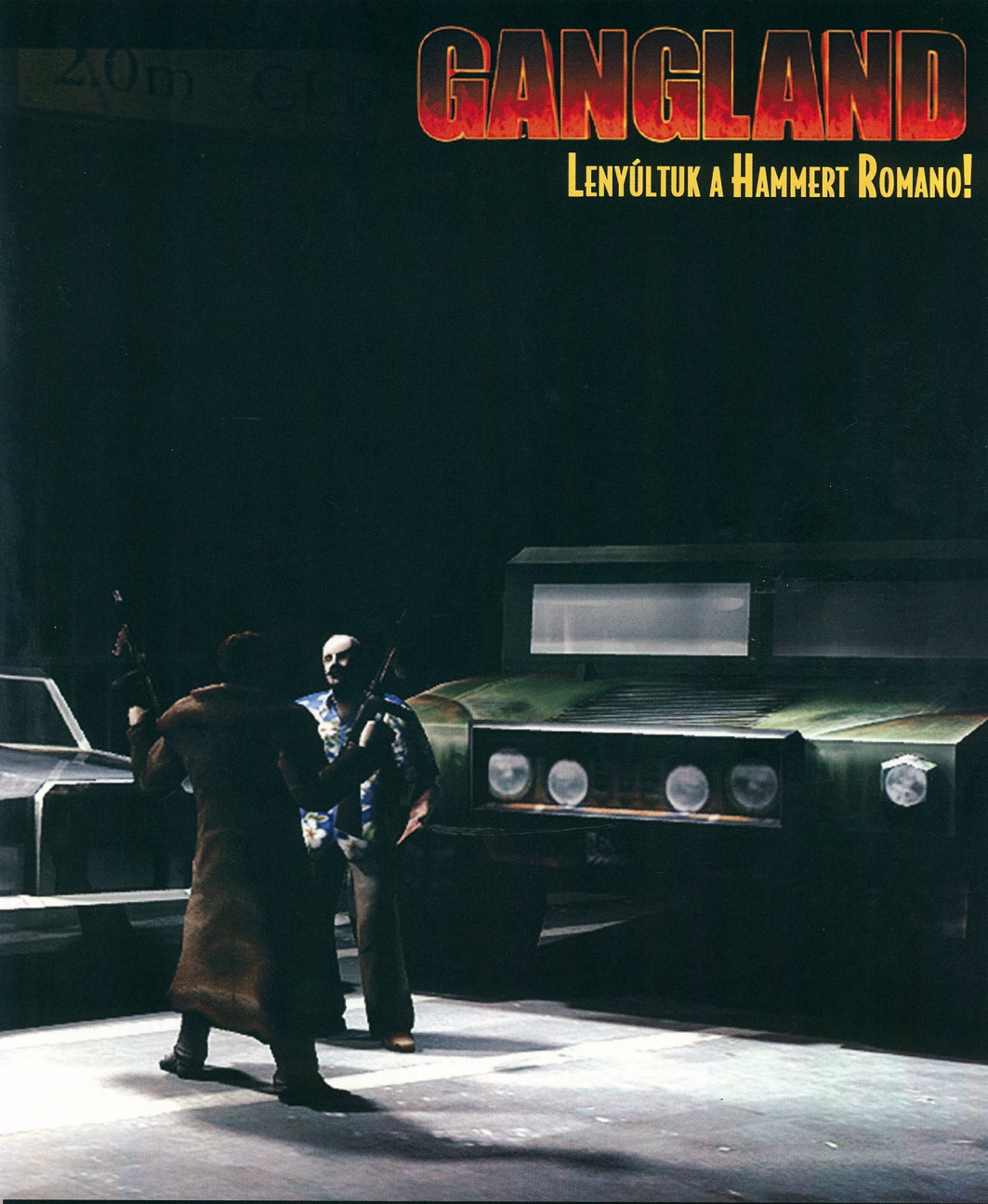
2004/1 · 1696 Ft



All rights reserved. All trademarks and trade names are properties of their respective owners. Published by Whiptail Interactive © 2003. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation.

GANGLAND

Lenyúltuk a Hammert Romano!



WHIPTAIL interactive

MEDIAMOBSTERS

POWERED BY gamespy

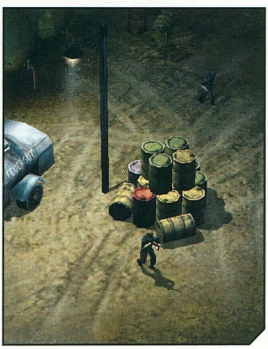
The way it's meant to be played NVIDIA

PC CD-ROM SOFTWARE

12+ @*! www.pegi.info

INFO BEST WAY | CODEMASTERS | WWW.CODEMASTERS.CO.UK/SOLDIERS/ | 2004. JÚNIUS 29.

Vajon minek kell a parancsnoknak ez a kazal cickányfarkfű, amikor perceken belül megjönnek az Amerikaiak?



Mit is mondtak? A pirosat, a sárgát, vagy a zöldet kell beönteni a tankba?

SOLDIERS: HEROES OF WWII

Az ismert téma feldolgozása, rengeteg újítással

Vannak programok, amelyekről elég nehezen születik meg egy cikk. Ez a játék ezek közé tartozik. No, még mielőtt bárki is rosszra gondolna, azért volt nehéz a Soldiers-ről írni, mert csak a leadási határidő vészes közelségével tudtam rávenni magam arra, hogy ne játsszak vele, hanem ténylegesen az értékeléssel foglalkozzak.

A világháborúval foglalkozó RTS-ek manapság reneszánszukat élik, szinte nincs olyan hónap, amikor ne jönne ki valamilyen program ebben a témában (hurrá! hurrá!). Azért ennek is megvan a hátulütője: a fejlesztőknek nagyon nehéz dolguk van, hiszen nem könnyű valami újat mutatni, ami érdekessé, egyedivé és ezáltal sikeressé teszi a programjukat. Az ukrán srácoknak mégis sikerült valami olyat alkotni, ami forradalmivá teszi a játékukat: ez a „direct control".

Hogy pontosan mi is ez? Szerintem nincs olyan stratéga, aki ne tépte volna a haját egy RTS-ben amiatt, hogy a tankja/katonája/szörnye valami egetverően idióta útvonalat választott a kijelölt hely megközelítésekor, esetleg beszorult valami szűk átjáróba vagy éppen a legroszszabbkor kezdett el forgolódni, és ezáltal a hátát mutatta az ellennek. Hát igen, az útvonalkeresés sokszor nem sikerül fényesre egy játékban... a Soldiers viszont lehetőséget ad számunkra, hogy jobban csináljuk, ugyanis bár ízig-vérig külsőnézetes RTS, bármely egységet közvetlen irányítás alá vehetünk. Technikailag ez annyit jelent, hogy például egy tank mozgását a kurzorbillentyűkkel, míg lövegtornyát az egérrel irányíthatjuk. Nem kell tehát többé arra várnunk, hogy az AI valahogy majd pozícióba viszi egységünket - megtehetjük mi magunk is. Tankcsatában kihasználhatjuk az életet jelentő fedezékeket, vagy a dombok-fák takarásában akár át is karolhatjuk a rohamozó ellenséget és hátulról szórhatjuk az áldást. A manőverezés mellett ebben a módban a fegyverek kezelése is a mi dolgunk, így mindig a legveszélyesebb ellenfélre irányíthatjuk fegyvereink tüzét. Őszintén bevallva, így leírva az ötlet kézenfekvőnek látszik, és nem is tűnik valami nagy dolognak, de érdekes módon eddig még RTS-ben nem igazán volt ilyen, ráadásul remekül működik is.

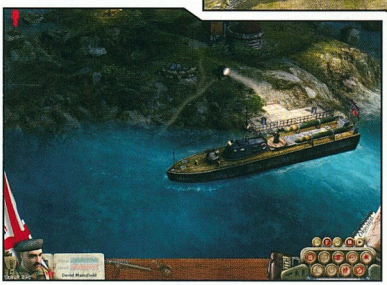
Persze amíg mi egyetlen egység irányításával foglalkozunk addig a többiek az AI felügyelete alatt vannak. Ilyenkor a legjobb, ha nem engedjük a gépet rohamozni, hiszen a veszteségekre ritkán van tekintettel -

JÖNNEK AZ OROSZOK!

Volt idő, amikor az ilyen felkiáltás megfagyasztotta az emberek ereiben a vért. Szerencsére ezúttal kimondottan kellemes dologról lesz szó - ugyanis a volt Szovjetunió utódállamaiban egyre több fejlesztőcsapat alakul, akik igencsak remek munkákat tudnak letenni az asztalra. A teljesség igénye nélkül hadd említsek meg néhányat. Az 1C Maddox Games nevéhez fűződik az IL-2 Sturmovik (2001) amely gyakorlatilag etalonná vált a repszimesek körében. Ennek motorja fogja hajtani a Wartime Command-ot, amely az RTS kategóriában indul, de emellett két másik szimulátoron (Pacific Fighters, The Battle of Britain) is dolgoznak. A Nival Interactive felelős a Blitzkrieg (2003) elkövetéséért, valamint ők készítették az eredeti Etherlords-ot (2001) és annak folytatását, továbbá a Silent Storm-ot (2003) és Rage of Mages-t (1998) is. A Buka Entertainment szárnyai alól kikerült Echelon (2001) vagy a K-D Labs frissen megjelent újdonsága a Perimeter (2004) sem sikerült nagyon rosszul - mindkettő a kelet európai programozók és grafikusok technikai tudását dicséri.

szerencsére megvannak a szokásos mozgást és tüzelést szabályozó gombok, így megadhatjuk a jól bevált „maradj a helyeden és lőj mindenre" parancsot. Erre szükség is van, hiszen egy küldetésben általában elég kevés egységet kapunk (maximum 3-4 tank, de legtöbbször csak 2-3 baka) miközben az ellenfél - kompenzálandó a gépi intelligencia gyengeségeit - komoly mennyiségi fölényben van. Sokszor találkozunk Commandos jellegű küldetésekkel, ahol a beszivárgás, lopakodás a cél. A kúszás mellett más eszközök is segítenek ebben: bár a játékban nincsen „fog of war" (azaz az egész térképet belátjuk), az egységek a terepakadályok (házak, dombok, fák) miatt nem feltétlenül látják egymást, ráadásul akár a bozótosban is elbújhatunk, illetve a házakba vagy a kerítések mögé is elrejtőzhetünk, ha szükséges. Csendes fegyverek - dobótőr, hangtompító pisztoly - is rendelkezésre állnak az ilyen küldetések során. Apropó felszerelés: bár embereink induló cuccait nem befolyásolhatjuk, menet közben az elhullott ellenségtől elvehetjük a fegyvereket, sőt - és ez nagyon tetszett - akár a tankokból, páncélkocsikból is kiszerelhetjük a géppuskát. Minden embernek saját inventoryja van, melyben az RPG-kben már megszokott módon pakolgathatjuk a cuccosokat. A lőszer természetesen nem végtelen, ráadásul a járművek (amelyből van vagy 100 féle, motorbiciklitől a Tigrisig) esetében még üzemanyagra is szükség van, amely elég gyorsan fogy, viszont megfelelő helyeken akár után is tölthető (ha van egy hordónk akár az ellenséges járgányokból is vételezhetünk naftát). De ha már itt vagyunk: a fel nem robbant páncélosokat, lövegeket, járműveket tetszés szerint elfoglalhatjuk, ezzel akár megfordíthatjuk egy csata menetét. A sebzésmodell egész jó, harc közben a tényleg az eltalált rész (páncélzat, löveg, lánctalp) sérül, mely szerencsére kijavítható a csendesebb időszakokban.

Déli fekvésű ház kis szépséghibával jutányos áron eladó...



Harccal kapcsolatban is van két remek újítás a játékban: az egyik az, hogy a gép folyamatosan mutatja a lövedékeink várható becsapódási pontját, ami nem feltétlenül azonos azzal, ahová éppen a célkereszt mutat. Egyrészt az akadályok miatt, másrészt azért, mert az irányított embernek vagy éppen tanknak időre van szüksége, hogy a mutatott irányba forduljon. A másik jópofa dolog a fedezékek rendszere: a gyalogosok harcában ugyanis szinte minden fedezéknek használható. Amikor a kurzort például egy palánk fölé visszük, alakja egyből mutatja, hogy ha odaküldjük emberünket, akkor állva/térdelve/fekve nyújt-e védelmet az adott pozíció. Az ilyen helyekről harcoló katona teljesen realisztikusan mozog - egy oszlop mögül néha-néha kifordulva osztja az áldást, az ablakba pedig éppen csak a fegyver csövét dugja ki, amikor lő. Ha valaki kemény tűz alá kerül, akkor egy időre lehúzza a fejét vagy akár a földhöz is lapul - akárcsak az életben. A mesterséges intelligencia igyekszik a fedezékeket kihasználni, így az egésznek jó kis háborús film hangulata lesz, ahol a rendezők mi vagyunk.

Nem fényezem tovább a programot, de ebből azt hiszem bőven kitűnt, nekem nagyon bejött. Ezzel együtt azért hadd említsek meg pár dolgot, amin még lehetett volna csiszolni egy kicsit. A legnagyobb bánatom a korlátozott kameramozgatási és zoom lehetőség. A játék teljesen 3d-s (istenien is néz ki :)) viszont a terepet elég nehéz átlátni, mert alig lehet kizoomolni. Ez főleg tankcsatákban hátrány, mert saját tankunk és távolabb lévő célpontok egyszerre nem láthatóak a képernyőn - direkt irányításnál így nem lehet egyszerre célozni és manőverezni, mert folyamatosan oda-vissza kell görgetni a képet. A kamerát ráadásul csak minimálisan lehet függőleges irányban mozgatni, így nehéz kiszúrni (pláne megcélozni) a fedél alatt bujkáló ellenségeket. A minimap csak kijelzésre szolgál, azon parancsot kiadni vagy éppen a képernyőt mozgatni nem lehet, ami szintén sajnálatos. Végül a játék sebességét említeném meg: ez mindössze két fokozatban állítható, de - legalábbis számomra - a lassú az túl lassú, a gyors az meg túlságosan kapkodóssá teszi a programot.

Szerencsére a fentiek mind kezelési „apróságok", amelyeket a remek játékélmény bőven ellensúlyoz, de akár egy kisebb patch is könnyen megoldhatja a gondot. A lényeg azonban - nevezetesen a játék koncepciója és kivitelezése - szinte tökéletes lett, így feltétlenül ajánlatos minden stratégának kipróbálnia - meglátni és megszeretni szerintem egy pillanat műve lesz.

SzabFer

SZTAHANOV UTÓDAI

A Codemasters producere egy interjúban igencsak meglepő dolgokat mondott a játékot fejlesztő ukrajnai fiúkról. Még számára is megdöbbentő volt, hogy a jó 3 éve alakult csapat hosszú ideig gyakorlatilag minimálbérért dolgozott - az egyetlen dolog, ami érdekelte őket a játék és a fejlesztőmunka szeretete. Mivel az elején szinte semmi tapasztalatuk nem volt, az első 18 hónapban csak tanultak, kísérletezték és szorgalmasan gyarapították ismereteiket. A tökéletességre való törekvés miatt volt rá példa, hogy kidobták az addigi munkát, és teljesen újra kezdték az egészet. Még a kiadónak bemutatott demó után is volt erejük (és lehetőségük) arra, hogy a játék magját teljesen újraírják, mert ők maguk nem voltak elégedettek vele. Maga a játék is gyökeresen megváltozott - eredetileg egy taktikai sci-fi lett volna, űrlényekkel meg szörnyekkel, aztán a végén világháborús RTS lett belőle. Napjaink profit centrikus világában az efféle hozzáállás azt hiszem igazán dicséretes, és már az is meglepő, hogy az általában pénzéhes kiadó - akit többnyire csak a határidő érdekel - egyáltalán figyelembe vette a fejlesztők vágyait.

SOLDIERS
NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Soldiers: Heroes of WWII játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Melyik korszakban játszódik a program?

Hány kampányt játszhatunk végig?

Hány oldalhoz csatlakozhatunk?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt augusztus 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Soldiers: Heroes of WWII játék
1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: PIII 1GHz, 256MB RAM, 32MB 3D kártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem lehetett egy kicsit kényelmesebbé tenni az irányítást?

DVD: Demo, Video, Patch, Hatték, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | COMMANDOS - 94% BLITZKRIEG - 88%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 30 ÓRA

- Direkt irányítás
- Fedezékek
- Inventory rendszer
- Kezelési hiányosságok
- Zoom

92%

INFO PRIMAL SOFTWARE | DREAMCATCHER | WWW.BESIEGERGAME.COM/ | ÁRA: NEM ISMERT

Figyelem emberek! Most jött a parancs, elismétlem a lemaradók kedvéért: aki nem lép egyszerre, nem kap rétest estére!

Hiába próbálkozol ilyen átlátszó trükkökkel, akkor is elláfrom a bajod!

BESIEGER

A fantasy ingoványos talaján

Talán öregedni kezdenék, netán van valami a levegőben, ami mostanában különösen apatikussá tesz, ki tudja, de valahogy nem hozott tűzbe az érzés, hogy Besieger címmel ismét egy 3D real-time stratégiai játékot telepíthetek fel a merevlemezemre. Ráadásul ismeretségünk első negyedórája kifejezetten rosszul sikerült. De ahogy az életben sokszor, ezúttal is megesett az, hogy az első benyomás rosszabb volt, mint a folytatás, úgyhogy összességében elmondhatom, kellemesen csalódtam. A Besieger egy korrektül összerakott, szépen kivitelezett, hangulatos fantasy, egy olyan real-time stratégiai játék, melyért kár lett volna, ha nem találkozunk. Most elmesélem nektek megismerkedésünk és barátságunk történetét.

Tudom, az én bajom, minek születtem ilyennek, de engem kifejezetten idegesít, ha egy játék feltétlenül ragaszkodik ahhoz, hogy a telepítés során csak az öt kibocsájtó anyacégről elnevezett mappába helyezhető, márpedig ezúttal ez volt a helyzet, s én máris vérben forgó szemekkel fogadkoztam, mondván: majd jól lepontozlak, beste kurafi! Ám ő nemhogy nem rettent meg, hanem még jobban felbosszantott, mert az installálás után mit látok? A játék már a bevezetőnél elakad, holmi hiányzó indeo-codecet emlegetve. Némi szolíd anyázást követően kinyomoztam (nem volt nehéz, a ReadMe-ben egykettőre ráakadtam), hogy a Windows XP és SP1 kombinációt nem szereti az istenadta, s kaptam is egy felszólítást, hogy a megoldást szolgáló cuccost töltsem le a microsoft.com-ról. No, azt lesheted, öregem, bosszankodtam, ha nem voltál képes lekezelni a SP1-t, én meg nem vagyok kíváncsi az indító videódra! Szóval nem volt túl rózsás az első randevú, s emléke még néhány betöltésig kísértett. Ám ahogy egyre jobban belemélyedtem a játékba, megragadott a hangulata, megtetszett világa, és elnyerte tetszésem kezelhetősége is.

▼ Most meg alaposan a hátad, különben semmi esélyünk sem lesz a Shrek 3 válogatásán...

A játék afféle laza kis fantasy-koktél, amilyet egyébként az orosz fejlesztőktől már megszokhattunk: nem vesz komolyan önmagát, ötletes, könnyed, de azért nem paródia.
Az intrót megtekintve (mert azért megnéztem ám a bevezető videót anélkül is, hogy egy másodpercnyit foglalkoztam volna azzal a nyomo-

rult codec-kel) megismerhetjük a játék főhősét, Barmalayt, a vikinget, akinek városát sötét mágia pusztítja el (a háttérben egy szexi kék fürdőruhába öltözött boszorkány áll), amely elől maga is csak az utolsó pillanatban tud elmenekülni néhány harcosával. Egy szigetre vetődnek, ahol aztán a küldetésmód egymást követő fejezeteiben harcba keverednek szép nagy kék ogrékkal, sötétbarna kentaurokkal, fehér vérfarkasokkal és egyéb másszínű állatfajtákkal, aki kíváncsi a többi színre, játssza szépen végig az egész sztorit.

A Besieger annak ellenére nem kalandjáték, hogy a küldetések során a történet kisebb-nagyobb animációkkal tarkítva bontakozik ki előttünk, s hogy a fejezetek szorosan egymáshoz kapcsolódnak: ez inkább gyűjtögetés adja, mint rendesen. Olyan gyorsan átlátható dolgokra nem is vesztegetném most a szót, mint hogy három nyersanyag (fa, kő, vas) folyamatos rendelkezésre állását kell biztosítanunk, melyek kitermelését bizonyos épületek felhúzásával gyorsíthatjuk, mert ezek már bizonnyal a könyökötökön jönnek ki, noha tudjuk, az ilyen játékokban fontosak. Ezen a területen a Besieger korrektül teljesít, így inkább azt a néhány apróságot emelném ki, amelyhez hasonlóval még nem, vagy csak elvétve találkozhattunk a real-time stratégiai játékokban. Ilyen például az embereink szabad csereberélésének (azaz folyamatos átképzésének) lehetősége: harcosból favágó, favágóból kötörő, majd abból ismét harcos egy pillanat alatt, s voilá, még a harcosként szerzett

fűrészmalom), a fejlesztési lehetőségek pedig az építmények, illetve a harcoló egységek tulajdonságait növelik (nagyobb lőtávolság, erősebb fegyverek).

Végső soron persze egy ilyen típusú játék igazi értékét a harcok lebonyolításának miképtje adja meg, s a Besiegernek ezen a téren sem kell szégyenkeznie. Az egységek kijelölése, csoportokra osztása, vezényelése egyszerű, a képernyőn megjelenített ikonok segítségével pedig kellően gyors ahhoz, hogy ne kelljen eszetlenül kapkodnod, ha feltűnik a színen az ellen. Valamivel körülményesebb már a megfelelő kameraállások keresgélése. A fejlesztők nagyon rendesek voltak, és három kameranézet-kezelési módot is beépítettek a játékba: az első a rögzített kamera az abszolút kezdőknek, a második mód az egységkövető nézet, a harmadik a szabad mód, ekkor te rendelkezel a kamera felett. Mindegyik mód megenged bizonyos módosításokat (követő módban is tudod az egység körül forgatni a kamerát, hogy elölről vagy hátulról nézd őket), szabad módban pedig az egér tengelyei, görgetőgombja (ha van, két funkcióval is: dőlésszög és zoom), valamint nyolc billentyű áll rendelkezésedre az optimális nézet megtalálásához. Így leírva is látszik, hogy nem egyszerű elsajátítani a nézetek kezelését, nem könnyű mindig a legalkalmasabbat kiválasztani. Általánosságban az volt a tapasztalatom, hogy a stratégiai, építgetős feladatok kezelése esetén egy távlati nézet nagyon jól kezelhető, mert az épületek nagyok, és nagy, zöld illetve piros színű pacák, illetve szép nagy sárga nyilak jelzik, hova teheted le az adott épületet, s hova nem. (A terepegyengetéssel nem kell törődni, azt a program elvégzi helyettünk, köszi.) Harc során leginkább a követő nézet vált be, bár a bárlángrendszerek szűk folyosóin gyakran bosszankodtam amiatt, hogy csak a saját egységeim látom, az ellenfelet nem, amikor meg átváltottam szabad módba, a kamera rögtön beakadt a nagyobb tereptárgyakba. Akármerről nézem, a játéknak ez a része tehát nem sikerült tökéletesen.

Jó, jó, tudom, azt mondjátok, hagyjam már a kamerát a fenébe, nem filmrendező vagyok, mit izgatom magam miatta. A harc, a harcról mondjak már valamit! Hát kérem, az is van. És nem rossz, egyáltalán nem rossz. Igaz, nincs túl sok taktikai meg ilyen-olyan variációs lehetőség, de ami van, az jól használható. Az egységek különböző formációkba rendezhetők, s ezek elég jól működnek harc közben, egy kapcsolóval beállíthatod, hogy embereid egyből támadjanak-e, ha valakit meglátnak, vagy alapban védekezésbe álljanak, s csak akkor harcoljanak, ha már közvetlenül fenyegetik őket, vagy ha te kifejezett parancsot adsz rá. (Az előbbi esetben nehezebb a kontrollálásuk, a fiúk úgy beindulnak, hogy a képernyő szélteljes hosszában szerterajzanak, s akit csak érnek, mind szétütik.) A gyógyító tényleg gyógyít, nemcsak sebtapaszt osztogat, ami 0,2 életerőpontot ad vissza, a harc pedig dinamikus,

SZÁLLÍTÓ- ÉS HARCI ESZKÖZÖK

Mozgó nyílvető: Lassú, de erős harci eszköz, upgrade után kétszeres tűzerővel erősebb ellenfelek (például lovasok) és épületek ellen is hatásos. Hátránya, hogy könnyen sérül, javítás nélkül hamar leamortizálják.

Mozgó műhely: Ez a kis mobil műhely ebben az állapotában még csak szimpla szállítóeszköz, amely nyersanyagokat szállít, hogy a csata színhelyén eldöntsd, mit készítesz belőle: lehet ostromgép vagy ostromtorony

Ostromgép: Mint látható, ez egy páncélzattal ellátott faltörő kos. Működtetéséhez négy munkást kell beleültetnünk, ez elég drága mulatság, a hatás azonban nem marad el. Kapuk, falak, épületek ellen a legjobb.

Ostromtorony: Talán mondanom sem kell, a várostromok hasznos kelléke. Lassú, de ha kellően megtámogatod, eljut a falakig, s onnan már csak harcosaidon múlik a dolog.

Hajó: A játékban valójában nem is egy, hanem háromfajta hajó van. Az egyik szimpla szállítóeszköz, a másik „vadászgép" (nyílvetőkkel van felszerelve), a harmadik gyors, könnyűjárású csapatszállító. Imádnivalóak...

hangulatos kiegészítés a real-time stratégiához. Amelyről pedig tudjuk, hogy szokás szerint két nagy alkotórészből áll: erőforrás-menedzsment és harc.

Az előbbit a játékban településünk felépítése, katonáink kiképzése és a mindennek az alapjául szolgáló nyersanyaggyűjtögetés adja, mint rendesen. Olyan gyorsan átlátható dolgokra nem is vesztegetném most a szót, mint hogy három nyersanyag (fa, kő, vas) folyamatos rendelkezésre állását kell biztosítanunk, melyek kitermelését bizonyos épületek felhúzásával gyorsíthatjuk, mert ezek már bizonnyal a könyökötökön jönnek ki, noha tudjuk, az ilyen játékokban fontosak. Ezen a területen a Besieger korrektül teljesít, így inkább azt a néhány apróságot emelném ki, amelyhez hasonlóval még nem, vagy csak elvétve találkozhattunk a real-time stratégiai játékokban. Ilyen például az embereink szabad csereberélésének (azaz folyamatos átképzésének) lehetősége: harcosból favágó, favágóból kötörő, majd abból ismét harcos egy pillanat alatt, s voilá, még a harcosként szerzett tapasztalati pontok is megmaradnak. (Biza, még tapasztalati pontok is vannak, már csak így dukál ez az ilyen játékokban: több tapasztalati pont, több pöttyöcske a harcos feje fölött, nagyobb ütőerő a harcban - van, ki e mesét nem ismeri?) De még jobb ez a sokoldalú szakképzettség a harcban: beülteted az embereidet a harci gépekbe (ezekről külön is olvashatsz), irány a csatatér, harc után (vagy biztonságos körülmények között akár harc közben), ha a szükség úgy hozza, kipattannak a szerkentyűből, s némi kis barkácsolás után megjavítva azt, irány újból az ellen! Ez igen, ezt már szeretem: semmi javítódepó, semmi vacakolás ilyen-olyan utánpótlással, szinte menet közbeni javítás a gépeken és a helyzeten!

Az épületek egy része újabb lehetőségeket hoz (harcosok képzése, hajógyár), más része bónuszokat ad a nyersanyaggyűjtögetéshez (kötörő,

mindemellett áttekinthető. Ráadásul az egységek elég intelligensen viselkednek, a lándzsások, ha túl közel jön az ellen, szétszaladnak, és jobb pozíciót igyekeznek felvenni a következő támadásukhoz (ezért jól alkalmazható taktika, ha két csapatba osztod a lándzsásaidat, s egymás mögé pakolod őket: míg az első sor a túl közel jött ellent kerülgeti, a második addig szorgosan dobálja lándzsáit). Intelligencia ide vagy oda, ennek ellenére hellyel-közzel itt is belefutottam a bambaság kódébe (fog of brain, copyright by én): ha kellő óvatossággal csipkeded az ellenséges sereg szélét, a többiek nem esnek neked, csak nézik bután a semmit, míg társaik hullanak mellettük. Ez alighanem kikerülhetetlen programozási hiba (nem értek a játékfejlesztéshez), de azért akkor is kár.
A játék sokfajta játékmódot kínál: a küldetésmódon kívül négyfajta gyors csata (skirmish) lehetőségünk van, kezdve a deathmach típusú „pusztíts el minden ellenséget" feladatoktól az ereklyék felkutatásán keresztül egészen a várostromok lejátszásáig (ahol akár védő, akár támadó szerepben próbálkozhatunk). Ezek a játékmódok a haverral egymás ellen az igaziak, de a gép is jó ellenfél (még könnyű fokozaton is, amelyen én próbálkoztam).

BARMALAY ÉS BARÁTAI

Ma már aligha akad olyan real-time stratégia, melyben ne játszanának kiemelt szerepet a hősök, akik valamilyen speciális tulajdonságukkal járulnak hozzá a győzelemhez. Nincs ez másképp a Besiegerben sem. Íme, néhány közülük.

Barmalay
A játék főszereplője, a küldetést rögtön bukjuk, ha meghal (és persze otthon hagyni sem lehet). Erős harcos, még a várkapukat is szét tudja verni, ogrék, vérfarkasok nem ellenfelek neki.

Olga
Valójában nem is szövetséges, hiszen kezdettől a társunk. Gyógyító javasasszony: nagyon vigyázzunk rá! (Életereje igen csekély, harcnak, ha lehet, közelébe se szagoljon.)

Chazimm
Albinó kentaur, akit bőre színe miatt nemcsak kitagadtak társai, de alkalmasint ki is nyírnák, ha mi nem avatkoznánk közbe. Persze lehet, hogy nélkülünk is boldogulna, mert két darab kétélű pengéjével még Darth Mault is megszégyeníti. Gyors és erős, csak a kinézete ne lenne annyira gagyi...

Oscar
A magányos ogre, akit vérfarkasok közül ráncigálunk ki. Lassú, de erős, ha már belül harcolunk egy várudvaron, mehet a sűrűjébe. Szeretetreméltó fickó.

A játék persze nem lenne méltó a címére, ha nem lehetne benne ostromokat lejátszani, s ennek megfelelően a fejlesztők nagy gondot fordítottak erre a részre is. Természetesen minden stratégiai játékban szükség van a védekezésre, s ennek megfelelően a legtöbb felkínálja a különböző védő létesítmények felépítését is (még a Red Alert 2 is, pedig az után nem a védekezős játékstílusáról vált híressé). A Besiegerben azonban ezeket a lehetőségeinket az építhető és fejleszthető falak, védőtornyok, a védekezők mozgását előségítő rámpák gazdagítják, s persze ezek párjaként a támadó oldalán megjelennek az ostromgépek, a nyílvetők, és a... (most tessék figyelni!) ... a légi támadás lehetősége. A Casanova című játék repülő gondolóinak mintájára itt repülő vitorlások szántják az eget, fedélzetükön az ostromlott vár udvarára ledobandó kommandós-vikingekkel (kissé szürreális, de én imádom az ilyen stílusú fantasyt).
A játékot kissé monoton, de hangulatos zene kíséri, amely néhány helyen erőre kap, s ilyenkor az egész játéknak olyan mesebeli filingje támad: ezek a legjobb pillanatok, ilyenkor csak nézelődni is öröm. Mert a játék tájképei szépek, a bibor égen szürkén feltűnő telihold előtt átlebegő vitorlás pedig gyönyörű... Az egységek ugyan egy kicsit bumfordiak, nem mindegyik van jól eltalálva (a kentaurokat mintha az öreg Dzsepettó mester faragta volna kisfjszével), de a megjelenésre egyébiránt nem panaszkodhatunk. (Ha megfordult valaha a gépeden az Etherlords, akkor tudod, nagyjából milyen képi világra számíts.)
Ám sajnos, a Besiegernek vannak olyan kisebb hiányosságai és hibái, amelyek az eddigi pozitív képet kissé sötétebb tónusokkal árnyalják. Ilyen például az egységek útvonalkeresése, amely nem sikerült túlságosan fényesre.

Előfordul, hogy egy nagyobb sereg katonái különböző utakon indulnak el ugyanarra a célkijelölő klikkelésre: ennek veszélyeit, ha egységeid ellenséges területen járnak, nem kell ecsetelnem, várostrom során pedig kifejezetten idegesítő, hogy nem egyszerre érnek célba (már ha célba érnek egyáltalán, s nem akadnak el a kapun kívül, mondjuk). Zavart az is, hogy a fák között harcolni egyszerűen képtelenség, mert bár a kamera előtt közvetlenül elhelyezkedő tereptárgyak átlátszóvá válnak, de a csak kicsit is távolabb lévők már nem. Az agyatlan támadás és a védekezés közötti átmenetként az összehangolt támadásra sem ártott volna valami parancs, mint ahogyan örömmel vettem volna olyan, a harcosok kiképzését meggyorsító megoldásokat, mint amilyennel például az American Conquestben találkozhattunk. Itt a kunyhójából előbújó paraszt egyenesen a kiképző központba masírozott (szaknyelven: a rally point egy másik objektum bejárata is lehetett). Ugyancsak hiányzott a harci gépek automatikus javításának beállítási lehetősége: nem lett volna rossz, ha beállíthatjuk, hogy amennyiben lepusztultságuk elér, mondjuk egy általunk meghatározott értéket, ezermester katonáink maguk reparálják meg azt (mert jelentkezzen nálam egy bónuszpontért az, aki a leggyilkosabb harc közepén két értékes klikkelést arra veszteget el, hogy muzsikjait gépjárművük javítására buzdítsa).
És mégis: ezt a játékot nem lehet nem szeretni. Ne törődjetek azzal, hogy nem kezdődik kilencessel a százalékos értékelés, ez csak annyit jelent, hogy szerintem többet lehetett volna kihozni belőle. Ám amit tartalmaz, az a helyén van, a játék kerek egész. Ez pedig tartós barátságot ígér.

Tarcsa Zoltán

BESIEGER NYEREMÉNYJÁTÉK

Az Automex Kft. három darab eredeti Besieger játékot sorsol ki azok között, akik helyesen válaszolnak alábbi kérdéseinkre:

Hány pálya található a játékban?

Milyen nyersanyagokat kell gyűjteni?

Hogy hívják a játék főhősét?

A megfejtéseket a 130. oldalon található nyereményszelvénnyel együtt augusztus 10-ig az alábbi címre várjuk:

PC.GAMES - Besieger játék 1325. Bp. Pf.:315

automex MULTIMÉDIA

MINIMUM CONFIG: Windows 98/ME/2000/XP 1GHZ CPU, 256 MB RAM, 32 MB-os grafikus kártya
KELLEMETLEN KÉRDÉS: Miért nem tettek a fejlesztésbe még annyit, hogy az év egyik legjobb játéka legyen?

DVD: Demo, Video, Patch
Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | SPELLFORCE 88% | LORDS OF EVERQUEST 80%

NEHÉZSÉGI SZINT: | REALIZMUS: | 30 ÓRA

- Szép grafika
- Hangulatos világ
- Ostromok
- Kamerakezelés
- Bizonytalan útkeresés

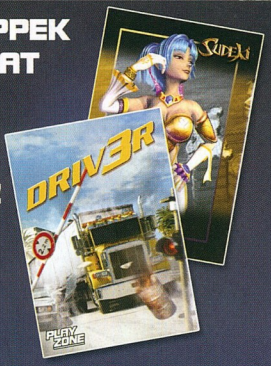
88%

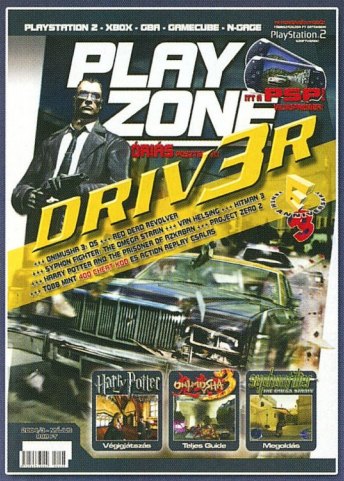
PLAY ZONE

PLAYSTATION 2 - XBOX - GAMECUBE - GBA - N-GAGE

VÉGIGJÁTSZÁSOK, TIPPEK ÉS TÖBB SZÁZ CHEAT

2 ÓRIÁS POSZTER!





ÚJ SZÁMUNK TARTALMÁBÓL:

Driv3r
Onimusha 3: Demon Siege
Red Dead Revolver
Project Zero 2: Crimson Butterfly
Hitman Contracts
Syphon Fighter: The Omega Srain
Van Helsing
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

MÁR KAPHATÓ!

A KONZOL LAP AMIRE MINDIG IS VÁGYTÁL...

Útmutató a játékok világában:

CD GAMES

Szuper végigjátszások:

Painkiller
Harry Potter
and the Prisoner of Azkaban
Singles
Syberia 2
Painkiller
Pokoli szomszédok 2
CSI 2
UT 2004
UEFA EURO 2004
Perimeter
és még sok minden más...

Teljes CD-s stratégiai játékmelléklet:

Software Tycoon
Már kapható az újságárusoknál dupla terjedelemben!

Science-fiction és fantasy folyóirat

Keresd a forgalmasabb újságárusoknál!

BEMUTATÓK

57 THE BARD'S TALE
A Bárd a játéktörténelem egyik leghumorosabb, legegyedibb figurája, 1985 és 1992 között szinte az összes létező platformon élvezhettük kalandjait. Alkotója, Brian Fargo azóta a játékfejlesztés nagy veteránjává avanzsált, csupán az Interplay kapcsán hosszú oldalakon keresztül tudnánk mesélni róla. Mindenesetre nemrégiben új stúdiót alakított, és új cégének első játéka újra a Bárd történetét meséli el, a kalandjáték rajongók nagy örömére.

58 SILENT HILL IV: THE ROOM
A Silent Hill 1999-ben még „csak" egy forradalmian új horror-kalandjáték volt, mára egy nagy hagyományokkal rendelkező, közkedvelt sorozattá érett. Az első rész a mai napig a PlayStation tulajdonosok kiváltsága maradt, a többit azonban kisebb nagyobb késésekkel ugyan, de a PC-s világ is élvezhette. 2004-re eljutottunk odáig, hogy a Silent Hill 4 már egyszerre jelenik meg a konzolverziókkal együtt számítógépen is.

64 FAHRENHEIT
2009. január; New York: a rendőrségnek egy furcsa sorozatgyilkossági ügyet kell megoldania. Az egyik pillanatban még békésen sétáló városlakók közül hirtelen összecsuklik egy. A gyilkosa, a vele szemben álló - szintén civil - lakos, aki miután tettét elkövette, rituális körülmények között, felvágva ereit, együtt hal meg áldozatával. Az ügy megoldását nehezíti, hogy az igencsak különös események és az áldozatok, valamint gyilkosaik semmilyen módon nem kapcsolódnak egymáshoz - tehát a rendőrség szó szerint a sötétben tapogatózik...

66 GOLDENLAND
Adott egy világ - Golden Land -, mely gazdag aranylelőhelyeiről kapta nevét. Aranyvidék lakosai békében és gazdagságban tengették napjaikat, miután az Igaz Hősök megverték a harcukat a sötét istenség, Drakh-Shu hordái ellen. Ennek éppen háromszáz éve, azóta az emberek elfordultak égi védelmezőiktől, a Fény Isteneitől és a maguk kezébe helyezték sorsuk irányítását. Az idilli állapotok közepette észre sem vették a gyülekező sötét felhőket...

68 GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS
2009. január; New York: a rendőrségnek egy furcsa sorozatgyilkossági ügyet kell megoldania. Az egyik pillanatban még békésen sétáló városlakók közül hirtelen összecsuklik egy. A gyilkosa, a vele szemben álló - szintén civil - lakos, aki miután tettét elkövette, rituális körülmények között, felvágva ereit, együtt hal meg áldozatával. Az ügy megoldását nehezíti, hogy az igencsak különös események és az áldozatok, valamint gyilkosaik semmilyen módon nem kapcsolódnak egymáshoz - tehát a rendőrség szó szerint a sötétben tapogatózik...

70 LOST PARADISE
A Lost Paradise Afrikába kalauzolja majd a deli játékosokat. Főszereplőnk Ann Smith, egy 20-as éveiben járó fiatal hölgy lesz, aki emlékezet-kiesés miatt sötétben tapogatózik identitását és származását tekintve. Az első részletekre azonban hamar fény derül: ő a Madargane városát irányító gonosz diktátor lánya... Benoît Sokal a Syberia második epizódjának kiadása óta eltelt időszakban új játék fejlesztésébe kezdett. Megkerestük a mestert, hogy minél több információt megszerezhessünk a titokban fejlesztett játékról.

LEÍRÁSOK

72 THE SUFFERING - 82%
A hagyományos kategóriák mellett megjelent néhány újabb, nehezen beazonosítható kategória az elmúlt években. Ezek közül az egyik legkedveltebb a túlélő horror, amely eleinte inkább csak a konzolos játékosok kiváltsága volt, de manapság már egyre több készül PC-re is. A Suffering a szokásosnál is több izgalmat kínál, a főhős egy börtönben rostokol, de egy szép nap a börtönőröket szörnyűséges lények kezdik el tizedelni...

KALAND/RPG KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Phase: Exodus
- Star Wars: Knights of the old Republic II — 2005/02 Activision
- The Bard's Tale — 2005/03 TBA
- Crouching Tiger, Hidden Dragon Online — 2004/11 Phantagram Int.
- Fahrenheit — 2005/02 Acclaim
- Atlantis Evolution — 2004/10 Dreamcatcher
- Pirates! — 2004/11 TBA
- Goldenland — 2004/10 Akari
- Deadlands — 2004/10 TBA
- Leisure Suit Larry: MCL — 2004/09 Vivendi

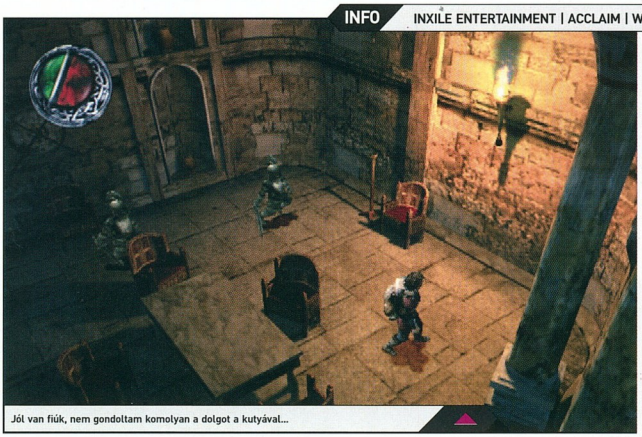
A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Silent Hill 4: The Room — 2004/09 Konami
- Pilot Down — 2004/09 Wanadoo
- Lula 3D — 2004/09 Digital Jesters
- Sherlock Holmes: The Silver Earring — 2004/09 CDV
- The Suffering — 2004/07 Project 3
- Kult: Heretic Kingdoms — 2004/07 TBA
- Dark Fall: Lights Out — 2004/07 Strategy First
- I of the Dragon — 2004/07 Dreamcatcher
- Aura: Fate of the Ages — 2004/07 Dreamcatcher
- Gooka: The Mystery of Janatris — 2004/07 Cenega

A MÚLT - TOPLISTA

10. NWN: Hordes of the Underdark — Atari
9. Silent Hill 3 — Konami
8. Temple of Elemental Evil — Atari
7. Syberia — Microids
6. Pirates of the Caribbean — Ubisoft
5. Star Wars: Knight of the Old Republic — Activision
4. Morrowind: Tribunal — Ubisoft
3. Syberia II — Microids
2. Broken Sword 3: The Sleeping Dragon — THQ
1. Runaway: A Road Adventure — GMX Media

INFO INXILE ENTERTAINMENT | ACCLAIM | WWW.INXILE-ENTERTAINMENT.COM/ | NEM TUDNI



Jól van fiúk, nem gondoltam komolyan a dolgot a kutyával...

Keverjük össze újra a kődarabkákat, mert nem látom az ábrát, amit a könyv ír...

THE BARD'S TALE

A világ legnépszerűbb antihőse visszatér

1983-ban a Boone Corporation volt alkalmazottai saját céget alapítottak Interplay néven. Első játékuk a The Bard's Tale volt, amit Apple II-es gépre írtak, és amit az Electronic Arts adott ki. A játékot számtalan platformra átírták, majd következő játékuk, a Wasteland piacra dobása után úgy döntöttek, ezentúl saját maguk adják ki a játékaikat, és felkarolják más fejlesztők munkáit is. Brian Fargo az Interplay kreatív géniusza lett a cég vezetője, és ezt a pozíciót egészen 2002-ig töltötte be. Ekkor kilépett, és új céget alapított inXile entertainment néven. Az idei E3 során az a megtiszteltetés ért minket, hogy Magyarországról egyedül mi vehettünk részt készülő játékuk, a The Bard's Tale bemutatóján, és beszélgethettünk Brian Fargo-val.

Ahogy ebben a rövid történelmi áttekintésben is láthattuk, a Bárd jelentős múltra tekinthet vissza. A ma már klaszikusnak számító programoknak a mai napig hatalmas rajongói tábora van, éppen ezért sokan pesszimistán álltak hozzá a készülő új Bard's Tale játék hallatán. Ez nem véletlen, több klasszikus új epizódjának fejlesztését leállították - Id. Full Throttle, Sam & Max Freelance Police - vagy éppen valami modern, hozzá nem illő köntösbe bújtatták, mint ahogy ez történt az új Larry esetében. Meg kell nyugtassuk az aggódó rajongókat, egy hihetetlen hangulattal, humorral megfűszerezett játék készül Brian Fargo kezei között. A külső imáron nem a régi Dos-os korszakot idézi, inkább a Diablo-s, Baldur's Gate: Dark Alliance-es vonalat. Ez nem véletlen, manapság ezekből a külső nézetes 3D programokból tudnak a legtöbbet eladni, és ennyi kompromisszumot vállalniuk kellett a fejlesztés során. Megvették a Champions of Norrath motorját, hogy a grafika csiszolgatása mellett több idejük maradjon a hangulat megteremtésére, és a történet kidolgozására. Mindenesetre a kinézetet sem bízták kezdőre, a grafikán a Return to Castle Wolfenstein Art Director-a dolgozott.

A The Bard' Tale teljes mértékben lesz számol a manapság készülő kalandjátékok kliséivel, számtalan új ötlet jelenik meg a programban, olyanok, amiket nem nagyon láthattunk eddig egy játékban sem. Például a játék történetét egy narrátor meséli folyamatosan, kommentálja a főhős döntéseit, megjegyzéseket tesz, ha rossz felé indul a Bárd, aki emiatt néha ideges lesz, és visszaszól a narrátornak. Természetesen a többi karakter nem hallja a narrátort, csak azt látják, hogy a Bárd magában beszél, és ilyenkor jól kirőhögik szegényt. Általában nem nagyon van ének a játékokban, itt több dal is felcsendül. Például a játék elején a kocsmában található részeges vendégek kórusa énekel egy nagyon vicces nótát. A szövegek frenetikusak, és ezt csak feldobja a szereplők skót, ír és angol akcentusa, ugyanis senki nem beszél a játékban amerikai akcentussal. A beszélgetés is másképp működik, mint ahogy eddig megszokhattuk. Miután meghallgattuk a másik karakter szövegét, nem kell előre megírt válaszok közül válasszunk, csupán azt kell eldöntenünk, hogy a Bárd kedvesen, megértően, vagy inkább elutasítóan, mogorván válaszoljon. Ezzel a fejlesztők elérték azt, hogy mindig meglepetés éri a játékost a válaszok hallatán. Érdemes néha rosszfejnek lenni, a bemutató során például a kocsmáros nőnek szólt be egy elég gonoszat a Bárd, és ennek eredményeképpen már indultak is az emeletre, egy kis hancúrozásra... A nők annak ellenére, hogy hihetetlen antihős, imádják, bálványozzák a Bárdot.

Számtalan apró ötlet teszi majd élővé az új Bard's Tale világát, és olyan élményeket kínál a program, amit eddig egy kalandjátékban sem tapasztalhattunk. Az ígéretek szerint több száz órányi élvezetre számíthatunk, úgy, hogy a rengeteg elrejtett poén közül többet majd a csak a második-harmadszori végigjátszás során veszünk észre.

Uniq

INTERJÚ BRIAN FARGO-VAL

PC.G: Mesélnél nekünk arról, hogy miért léptél ki az Interplay-től? Nem lehetett könnyű, hiszen majdnem 20 évig vezetted a céget.
B.F: Az évek során azt vettem észre, hogy leginkább már csak marketing, pénzügyi és ezekhez hasonló feladataim voltak, a kreatív énem palackba zárva várta, hogy végre kiszabadulhasson. Amikor ráadásul már nem készíthettünk olyan programokat, amit szerettünk volna, és a Titus is a képbe került, éreztem, hogy itt már nincsen keresnivalóm.
PC.G: Hogyan jött az ötlet, hogy újra Bard's Tale programot készíts?
B.F: Arra gondoltam, hogy valahol ironikus lenne, ha az új cégem első játéka újra Bard's Tale játék lenne, de természetesen már nagyon hiányzott, hogy olyan játékon dolgozhassak, ami rengeteg ötletet igényel, és tudtam, egy Bard's Tale játék ilyen lenne.
PC.G: Mi volt a legfontosabb, legnehezebb feladat a játék fejlesztése során?
B.F: Számunkra az volt a legfontosabb, hogy végtelenül egyéni, a klisékkel leszámoló, eredeti programot hozhassunk létre, a lehető legkevesebb kompromisszummal. Az elsőre eszünkbe jutó megoldásokat mindig elvetettük, hogy elkerüljük a sablon ötleteket.
PC.G: Köszönjük a bemutatót, és az interjút, és sok sikert kívánunk!

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIV-1GHz, 128MB RAM, Geforce2 64MB szintű videokártya, 400MB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Elképesztő mennyiségű poén, hihetetlen szövegek.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Hangulat
- Humor
- Egyéniség

INFO KONAMI | KONAMI | WWW.SH2004.COM | 2004. ŐSZ

EXKLUZÍV BETA TESZT

Úgy látom, a biztonságtechnikai szakember kicsit elrontott valamit, azt mondtam neki, senki nem jöhet BE...

Azt hiszem, nem kellett volna bekennem ezzel a gombaölő krémmel a lábfejem, kicsit túl erős a koncentrátum...

SILENT HILL 4: THE ROOM

A rettegés városának újabb dimenziói

Nyugodt környéken, személyes okok miatt, másfél szobás lakás igényeseknek kiadó, vagy tetszés szerint meg is vásárolható. Garantáltan jól érzed majd magad, nem is akarsz majd kimozdulni...

A Silent Hill 1999-ben még „csak" egy forradalmian új horror-kalandjáték volt, mára egy nagy hagyományokkal rendelkező, közkedvelt sorozattá érett. Az első rész a mai napig a PlayStation tulajdonosok kiváltsága maradt, a többit azonban kisebb nagyobb késésekkel ugyan, de a PC-s világ is élvezhette. 2004-re eljutottunk odáig, hogy a Silent Hill 4 már egyszerre jelenik meg a konzolverziókkal együtt számítógépen is.

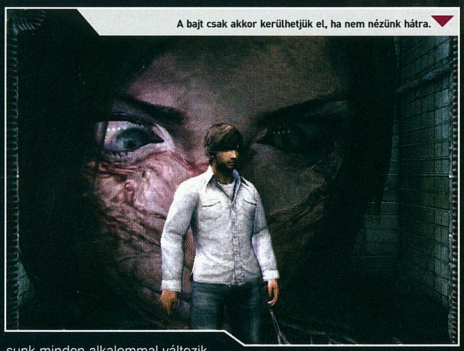
A nagy bejelentés a Konami saját, külön bejáratú show-ján, a Gamer's Day-en esett meg. A játék kerettörténetét még jótékony homály fedi, de azért jó néhány részlet ismertté vált. A helyszín egy álmos kisváros: South Ashfield, amely Silent Hill-től néhány mérföldnyire fekszik. A főszereplőnk ezúttal Henry Townsend lesz, aki egy „szép" napon arra ébred, hogy saját lakásának foglya, az ajtók, ablakok be vannak zárva, a kijutás teljességgel kizárt. Az ötödik napon egy rejtélyes lyuk jelenik meg a fürdőszobában, amely egy portál és alternatív világokba vezet. Más választás nem marad, fel kell fedezni ezeket a különös, misztikus helyeket, hogy kiderítsük, mi is történik valójában. A történetnek tehát nem lesz köze az előzményekhez, de a készítők ígérete szerint rengeteg utalás lesz a játékban és ezáltal néhány dologra is fény derül majd.

Nézd már, valaki nem összekötötte a cipőfűzőimet?

Az idei E3-n már játszható formában volt jelen a játék, egy háromszintes demót lehetett kipróbálni. Szerencsére a kiadó jóvoltából sikerült rátenni a mancsunkat erre a speciális verzióra és egy kicsit jobban bevizsgálni, hisz egy zajos, nyüzsgő kiállítás alatt nem is lehetett olyan alaposan megismerni.

A grafika legalább olyan tetszetős, mint az előző részben, de így első látásra igazán nagy léptékű fejlődést nem lehet tapasztalni. Pedig már új engine hajtja Silent Hill 4-et, nem a második epizód módosított motorja, mint korábban, hanem a Metal Gear Solid 3-ét kérték kölcsön a fejlesztők. Szó sincs azonban arról, hogy a csúnya lenne a látvány, nagyon is rendben van, hiszen már a harmadik rész is lenyűgözően festett. Az egyik legnagyobb változás, hogy megjelent a „first person"-nézet, azonban ez nem opcionálisan választható, hanem amíg a saját lakásunkban vagyunk, ezt használhatjuk, a többi helyen meg marad a már jól ismert külső nézetes, fixkamerás rendszer. A másik jelentős újítás a harcot érinti, egészen pontosan a fegyverilletve tárgyválasztást. Nem kell többé a mindent megszakítva menükben mászkálnunk, hanem a játékképernyőről, játék közben elérhetjük az inventory-t, és menet közben kutakodhatunk a cuccaink közt. Ezzel nem titkoltan szerették volna kicsit pergőbbé, akciódúsabbá tenni az élményt, amely a bátor kalandozókat éri. A saját szobánkon kívül három helyszínre látogathatunk el majd a játék során, ezeket lehet egyébként kipróbálni a

demóban is. Az egyik a Prison nevű pálya, amely tulajdonképpen egy vízmeghajtással működő malom, melynek egy része a föld alá épült. Van még egy titokzatos erdő, mely meglehetősen sok sírhellyel tarkított, és egy kísérteties hotel. A helyszínek és a lakásunk közt a portálokon keresztül közlekedhetünk, idővel a fürdőszobain kívül a kamrából is nyílik majd egy. A lakásunk minden alkalommal változik kissé, minden visszatéréskor tapasztalunk majd valami furcsát. Az idegen világban fellelhető lények hozzák a sorozatból eddig jól megismert beteges formát, találkozunk majd csecsemőarcú, kétfejű lényekkel, a falon átnyúló, vagy onnan előmászó szellemekkel, óriási csigaszerű lényekkel és mutáns kutyákkal is. A történet során segítünk is akad majd egyes részekben, egy Eileen nevű hölgy, aki egyébként a valóságban a szomszédban lakik. Számára ugyanúgy találunk majd fegyvereket, mint saját részünkre, és kis is veszi a részét a harcokban. Egyébiránt minden eddiginél több fegyverrel fogunk találkozni utunk során, és ugyanez mondható el a játékban található NPC-król is, vagyis sok emberbe botlunk majd a sok szaladgálás közepette.



A bajt csak akkor kerülhetjük el, ha nem nézünk hátra.

Apám, ez aztán a tuti anyag...

ÍZELÍTŐ

A sok általános maszlag után biztos mindenkit az érdekel, milyen is a játék, a rövid tesztelés alapján mi a konklúzió. Messzemenő következtetések nem szeretnék levonni, hiszen csak egy igen korlátozott demó verzióról van szó, ráadásul nem végleges kóddal, ám ennek ellenére nagyon stabil volt a futás. Pár apróságtól eltekintve semmi fennakadás, durva hiba nem került felszínre az ismerkedés alatt. A grafika, a zene és hanghatások mind kiemelkedően jók, de valahogy nem éreztem azt, hogy jobb lenne az előző résznél, persze ez nem jelent semmit, hiszen a Silent Hill 3 igen magasra tette a mércét és minden bizonnyal mindenki meg lesz elégedve, ha „csak" ugyanazt a színvonalat kapja. Azt tartottam a legokosabbnak, ha ízelítő gyanánt leírom, milyen impulzusok értek az új világokba való látogatásaimkor. Ez nem egy mindenre kiterjedő végigjátszás akar lenni, sokkal inkább amolyan hangulatfestés, hogy bárki bele tudja élni magát a szituációkba, hogy milyen a környezet, mifélék a megoldandó teendők. Ennek kapcsán persze fel kell hívnom a figyelmet arra, hogy aki a végleges játékot egyedül szeretné végigvinni, az most lényegi információkat kap, egyes feladatokról az írás elolvasásával. A döntés a Te kezedben van, mindenesetre én szóltam: SPOILER VESZÉLY!

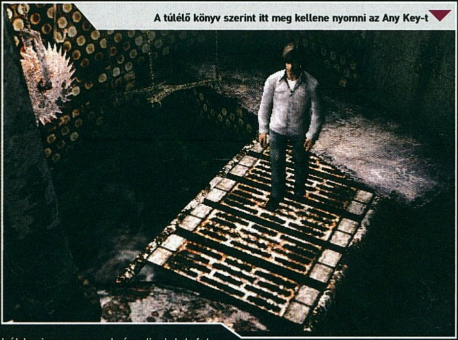
THE ROOM

A lakásomban vagyok, egészen pontosan a hálóban. Nem túl tágas, de nekem megteszi. Egy ágy, egy íróasztal, egy-két szekrény és néhány kép a falon. Az ablakok zárva vannak ugyan, de semmi sem akadályoz meg, hogy kilessek rajtuk. Odakinn nyüzsög az élet, suhannak a kocsik az úton, az emberek a dolguk után mennek. A szemközti házban megfigyelek pár alakot. Furán viselkednek, vajon ők is be vannak zárva? Egy óriási hirdetést is látok, rajta telefonszámmal. Ő ez jó ötlet, hívjuk fel. Az ágy melletti éjjeliszekrényen lévő telefonhoz sietek. Felhívom a számot, és megmagyarázhatatlan, ijesztő zörejek, hörgések jönnek odaátról. Bármilyen más számot próbálok tárcsázni, semmi reakció, süket a vonal. Inkább kimegyek a szobából. A nappaliban fura dolog fogad. Megy a TV, de biztosan nem én hagytam bekapcsolva. A távkapcsoló sem használ, nem lehet kikapcsolni. Bekapcsolom a hifit, pont elcsípem az időjárás jelentést. Állítólag jó idő lesz. Hja, nem sokra megyek vele, bennragadtam. Észreveszek egy fura foltot a falon, mellette egy írás van a falon. Elolvasva nem jutok közelebb semmihez, zagyvaságnak tűnik, valamilyen másik dimenzióról szól. Van egy pici lyuk a falon, keresztül lesek rajta. Átlátni a szomszédba, ahol a csinos lány lakik. Valami nagyon tetszik neki, vagy csak megőrült? Uhh, most mintha észrevett volna. Inkább nézelődjünk tovább. A hűtőben

van egy üveg bor, magamhoz veszem, kaja úgysincs itthon, legalább ezzel elütöm az időt. A bejárati ajtó még mindig zárva, meg se tudom számolni hány lánc zárja le, ráadásul piszok vastagok. Ki franc lehet az a Walter? „Ne menj ki"- ezt írta. Jó vicc. A kukucskálón azért kikémlelek. A szomszéd bácsi erősen vitatkozik valakivel, közben hevesen gesztikulál. Nna jó, benézek még a kamrába is, itt csak a szokásos kacatok vannak: mosógép, szárítógép, szerszámosláda és rengeteg lom. Mi újság a fürdőszobában? Hát igen, kissé régen takarítottam ki a kádat, de tudjátok, hogy van ez, ha egyedül és az ember... Hééé! Ez meg mi? Egy hatalmas lyuk tátong a falon a mosdó felett. Elég mélyre ellátni, de csak feketeség van benn. Öt nap az öt nap. Éhes is vagyok. Ez talán egy esély lehet, hogy kijussak. Azt hiszem, megpróbálom. Elkezdek mászni...

PRISON

Egy koszos cellában vagyok, kezemben egy bottal, a falakon undorító csupasz csigák másznak. Leverem őket és a biztonság kedvéért rájuk is taposok: teljesen széttrancsírozódnak. Találok egy jegyzetet is egy számmal, elrakom, hátha még hasznát veszem. Több ajtó is van, ám csak az egyiken tudok kimenni. Egy lefelé haladó körlépcsőházba jutok. Ha lehet még nagyobb a mocsok, a falak mállanak. Furcsa zajok hallatszanak, kissé továbbhaladva meg is látom az okát: a falakból félmeztelen alakok nyúlnak ki és engem akarnak elkapni. Megpróbálom leverni őket, de hasztalan. Továbbállok, de egyre többen vannak. Futok, ahogy csak bírok. Egy ajtóhoz érek a lépcső másik végén, bemegyek rajta. Egy hatalmas terembe jutok, ahol óriási kerekek vannak, valamiféle gépezet részei, de nem működnek. Találok egy kulcsot és egy kis segítséget, hogy merre is tudom a szerkezetet bekapcsolni. Kicsit szétnézek, vesztemre: előbb repülő óriásrovarok támadnak rám, majd az imént még a falból nyúlkáló alakok, immár kiszabadulva. Gyorsan megszabadulok tőlük és benézek a szomszédos helyiségbe is. Ez valamiféle generátorterem. Most veszem észre, hogy a gépek mögött mutáns kutyaszerű lények vannak. Már késő, észrevettek. Hosszú nyelvük van, és úgy néznek ki, mintha elevenen nyúzták volna meg őket. Agresszívan támadnak, úgy kell elölük elugrani az utolsó pillanatban. Miután végeztem velük, inkább visszamegyek és elindulok felfelé, ahonnan jöttem, elvégre az előbbi irat is valami felsőbb szintet emlegetett, meg ott voltak még ajtók, hátha azokat nyitja a kulcs. Nem megyek végig megint a kanyargós lépcsőn, szerencsére felfedezem, hogy egy tűzlétra is vezet felfelé, inkább ezt használom: rövidebb és biztonságosabb. Igazam volt, a kezdőszobában az egyik ajtót nyitja a kulcs. Kijutottam egy külső helyszínre. Egy ugyanolyan körkörös lépcsőnél vagyok, de ez felfelé megy és ugyanannak a toronynak a külső oldalán. Itt is megjelennek a rovarok és a falból nyúlkálók, de nem foglalkozom velük, szaladok, hogy minél hamarabb túl legyek a rémálmon. Találok ajtókat, de nem tudok bemenni rajtuk. Megint inkább a tűzlétrán megyek fel, itt is van. A legfelső ajtó nyílik, egy kisebb szobába jutok, valamiféle víztározó helyiség. A túlsó oldalon különösforma lények várnak, meglehetősen nagydarabok, kissé madárszerű lábakon állnak (amelyek igazából a kezeik), két fejük van, babaarccokkal. Körülöttük mindenfelé csupasz csigák a földön, nem nagyon lehet tőlük haladni. Természetesen rám támadnak a nagy behemótok és a csigák is. Átvergődök rajtuk és találok egy csapot, amelyet megnyitok, megindul a víz, amely eddig el volt zárva. Kikecmergek, majd leszaladok a lépcsőn, majd megint le, a belső kerengőben is. Beindultak a kerekek és működik a generátor is. Lefelé jövet a lépcső-



A túlélő könyv szerint itt meg kellene nyomni az Any Key-t

TÖRTÉNELEM ÓRA

Silent Hill
(1999 - PlayStation)
Az első mindig a legemlékezetesebb - szokták mondani, és valóban. Amikor a debütáló darab megjelent, akkor a horror műfaj még kicsit mást jelentett, nyugodtan mondhatjuk, hogy a Silent Hill reformálta meg a stílust. A fény-árnyék hatások és a ködeffektus hihetetlenül félelmetes hatást kölcsönöztek a játéknak, valamint a remek hangok és a zenei aláfestés is nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a játékosok ereiben meghűlt a vér. A sztori egy autóbalesettel kezdődik, melyet Harry Mason, egy középszerű író szenved el. Vele utazik a kislánya is, ám mire hősünk magához tér a gyermeknek már hűlt helye. Nekiindul hát, hogy megkeresse, és felfedezze a várost, melyet úgy hívnak: Silent Hill. A játék csak és kizárólag PlayStation-ön elérhető és a fejlesztők kifacsarták a kis szürke gép legjobb teljesítményét, a kor elvárásaihoz képest nagyon jól sikerült darab.

Silent Hill 2.
(2001 - PlayStation 2, 2002 - PC)
A folytatás már a következő generáción, vagyis PlayStation-ön jött ki, de ezúttal már nem maradt exkluzív, az Xbox tulajok mellett végre a PC-sek is örülhettek. A játék hű maradt az előző rész jó híréhez, és hozta az ott megszokott jó minőséget, sőt a fejlettebb hardvernek köszönhetően sokkal többet ki tudott hozni a témából. A sztori ezúttal nem kapcsolódik az előzményhez, James Sunderland történetét ismerhetjük meg, aki azért utazik Silent Hillbe, mert levelet kap a feleségétől. A dologban csak az a furcsa, hogy a hölgy már két éve halott. Az X-es változat egyébként egy kicsivel másabb lett, mint az eredeti, úgyhogy később ez is kiadásra került, mind PS2-n, mind PC-n, az előbbin Restless Dreams, az utóbbin Director's Cut alcímmel. A különbség tulajdonképp egy új scenario: a Born from a Wish, melyben egy Maria nevű karakter szerepét vehetjük fel.

Silent Hill 3.
(2003 - PC / PlayStation 2)
Vissza a gyökerekhez! A második részben tett kanyar után, a sorozat felveszi az első után elejtett fonalat, és ahhoz kapcsolódik. A főszereplő ezúttal egy fiatal lány, Heather, aki a Silent Hill 1-béli főhős, Harry Mason lánya, a többi kapcsolódási pontra szépen lassan derül fény. A játék nem Silent Hillben kezdődik és csak a sztori második felében jutunk el oda. Szerencsére a hangulat ugyanolyan remekül eltalált, mint az előző részekben, sőt, a teljesen átalakított engine sokat nyom a latban. A grafika minden eddiginél szebb, igen részletes modellek és textúrák lettek használva. A PC-s megjelenésre sem kellett olyan sokat várni, mint eddig, mindössze néhány hónap telt el a PS2-es debütáláshoz képest. Ja, és a számítógépes változatban megvan az a kiváltság, hogy bárhol lehet menteni.

házban félúton mintha láttam volna egy ajtót. Visszzamegyek megvizsgálni, mi van benn. Roppant nagy a kupi és a kosz. A plafon ázik, csöpög a víz. Valamiféle ebédlőhelyiség lehetett hajdanán, asztalok vannak szanaszét. A továbbvezető utat indaszerű csapok állják el, melyek támadnak is, ha közelebb megyek. Leverem őket, majd átmegyek a másik helyiségbe, amely egy konyha. Hasonlóan rossz állapotok uralkodnak, ám találok egy újabb ajtót, amely kóddal van zárva. A legelőször talált számsor szerencsére jó ide, így bejutok. Különös helyiség ez. A falakon furcsa szerszámok sorakoznak, és egy pallón tudok közlekedni, alattam víz. A szoba másik oldalán a vízben megpillantok egy hullát. A mellkasára egy szám van írva, a saját vérével. Azt hiszem semmi jóra nem számíthatok ezek után sem...

BUILDING

Valamiféle épület előtt vagyok egy kis udvaron. Sok idióm nincs nézelődni, mert egy zord kinézetű véres inges alak rám támad egy piszkavassal. Hősiesen állom a sarat és visszaütögetek, de folyton eltűnik, mintha szellem lenne. Egyszer csak végleg nyoma vész. Körülöttem roncsautók és drótkerítés. Egyetlen továbbvezető út van, be az épületbe. Egy liftbe jutok, mely hamar kiderül, hogy csak lefelé megy. Megérkezéskor egy létra tetejéhez jutok, amelyen le is megyek. Egy csempézett, mállott falú, oszlopokkal tarkított helyiségbe érek, ahol rengeteg a csupasz csiga a falakon. Hamar meglelem a továbbvezető utat, de a szűk kis folyosón két olyan kétfejű behemót is áll, amilyenekkel már korábban találkoztam. Kicsalom őket, majd gyorsan beszaladok. Találok egy fejszét, melyet felkapok majd fel a létrán. Egy külső helyszínre jutok, amolyan sikátorba. Végigkövetem a kietlen, dobozokkal és zárt ajtókkal tűzdelt sikátort. Nyomasztó egy hely, minden kihalt, sehol egy teremtett lélek. Az egyik szemétdombban ezüstgolyókra lelek a pisztolyhoz. Bemegyek az ajtón, majd lemenve a lépcsón bizarr látvány fogad: gazdátlan tolószékek járnak fel, s alá, gyilkos hangulatban. Elég egy rossz lépés, ha az útjukba kerülök, kegyetlenül felöklelnek. Átkacsázom köztük, egészen az ajtóig, és bemegyek. Megint lefelé veszem az irányt, de kikerülhetetlenül zombiszerű pokolfajzatokba botlok. Leütögetem őket, majd mikor elterülnek, továbbfutok. A helyzet egyre roszszabb, sokasodnak. Leérve megcélzom a túlsó ajtót, ám egy delikvens pont előtte áll. Muszáj leütnöm, hogy be tudjak hatolni a biztonságos fedezékbe. Benn tényleg nyugi van, viszont találkozok egy emberrel, méghozzá egy nővel. De hisz ez Eileen, a szomszéd lány! Elég rosszul néz ki, a keze begipszelve, az egyik szeme bekötve. Egyébként egy bárban vagyok, van biliárdasztal, bárpult, még zenegép is. A bárpulton egy naplórészlet hever, melyből kiderül, hogy a másik ajtó számkódja a bár telefonszámának utolsó négy jegye. Szerencsére emlékszem a számra, a szobámból kinézve ennek a csehónak a hirdetését látom nap mint nap. Egy lépcsőházba jutok, ahol megindulok lefelé. A lépcsők elég rozogák, de szerencsére kibírják a lépteimet. Eileen is velem tart, illedelmesen megvárom, ne maradjon magára. Még aztán nehezményezi is, ha netán kicsit jobban ellépek tőle. Lenn egy nagy terembe érek, ám itt semmi érdekes nincs, csak egy ajtó. Bemegyek, hirtelen nagy fény fogad, még emlékszem valami különös dróton leeresztett szerke-

Mamma mia, kampó basso, Lucia bogaram, merre vagy?

Ezek a nehéz napok mindig megviselnek...

DEJA VU

Egy-egy játék láttán akaratlanul is beugrik az embernek néhány emlék, nincs ez máshogy a Silent Hill 4-nél sem. A most következő dolgok nem egy konspirációs teória részletei, egyszerűen csak emlékeztetnek egyes elemek más szórakoztatóipari műremekekre.

Dark Seed

A kalandjátékok virágkorában, 1992-ben jelent meg ez az egyedi és utánozhatatlan hangulatú játék. A sztori sci-fi és horror jegyeket vonultatott fel és a grafika H.R. Giger (az Alien figura megálmodója, híres svájci képzőművész) közreműködésével, pontosabban az ő műveinek felhasználásával készült. A megvalósítás a kor elvárásaihoz képest jól sikerült, ám a kissé kaotikus és néhol illogikus játékmenet sokakat elriasztott. A sztori meglepő hasonlóságokat mutat a Silent Hill 4 alapötletével. Mike Dawson science fiction íróként tengeti mindennapjait, ám kezdenek rajta különös fejfájások és rémálmok elhatalmasodni. Hősünk egy portált fedez fel a lakásában, mely egy idegen párhuzamos világba vezet, és amely minden bizonnyal a megoldást rejti a problémákra. 1995-ben egy folytatás is készült, amely grafikailag felülmúlta az első részt, ám a tartalmat tekintve viszont alulmaradt. A Dark Seed azonban máig meghatározó a kalandjátékok közt, mind témailag, mind a technikai megvalósítását tekintve (digitalizált hátterek és digitalizált mozgású főszereplő).

Memento

Az utóbbi évek filmalkotásai közül az egyik legötletesebb és legsikerültebb alkotás, mely rendezője, Christopher Nolan számára is nemzetközi ismertséget hozott. A film Leonard történetét meséli el, aki felesége gyilkosát keresi. A betörés során, amikor a sajnálatos eset megtörténik, maga a főhős is sérülést szerez: elveszti a rövid távú memóriáját, képtelen a pár perccel korábban történtekre visszaemlékezni. Elszántsága azonban határtalan, feljegyzéseket készít, üzeneteket tetovál magára, falakra írkál, szóval mindent elkövet, hogy egy-egy dologra figyelmeztesse saját magát. A Sient Hill, The Room alcímű negyedik epizódjában a saját lakásunk bejárati ajtaján minket is egy felirat fogad: „Don't go out!!! - Walter". A film egyébként még az érdekes alapötleten kívül is tartogat egy óriási megtepetést: visszafelé meséli el a történetet, a kronológiai sorrendet ezzel teljesen a feje tetejére állítva.

Aphex Twin

Vagy ahogy a szülei ismerik: Richard D. James. Aligha van olyan, aki egy kicsit is jártas az elektronikus zene világában, és ne ismerné ezt a nevet. Az úriember egyes videoklipjei nem a hétköznapi kategóriába tartoznak, nem arról híresek, hogy a könnyed délutáni blokkokban mennének le. A Come to Daddy és a Windowlicker (mindkettőt Chris Cunningham rendezte) példának okáért kifejezetten erőszakos képi világúak. Ami mindkét videót jellemzi az az, hogy a bennük szereplő gyermekek illetve bomba testű csajok arca helyére Aphex Twin veszettül grimaszoló arca van montírozva, ami meghökkentő, riasztó hatást vált ki első nézésre. Pontosan ez az a motívum, amely a Silent Hill 4 kapcsán beugorhat, amint a böhöm nagy kétfejű lénnyel találkozunk, akinek egy-egy babaarc villan ki a fejére húzott kámzsa alól. Habár a dolog pont fordított, a hatás hasonlóan zavarba ejtő.

Crimson Room / Viridian Room

Klauszfóbiás vagy? Akkor ez nem neked való! Egy flash alapú játékról van szó, mely az idei év elején jelent meg a neten, és rögtön óriási sikert könyvelhetett el magának. Az alapötlet egyszerű, mégis zseniális: be vagy zárva egy szobába, és ki kell jutnod onnan úgy, hogy csak a helyszínen található tárgyakat használod fel. A kivitelezés pórias, ám stílusos. A hirtelen jött siker talán magukat a fejlesztőket is meglepte, több ezren szabadultak ki sikeresen a kicsiny alapterületű szoba fogságából. Egy-két hónapja a folytatás is megjelent, amely olyan szintű hisztériát okozott, hogy az első napokban szinte lehetetlen volt elérni az oldalt, ahol megtalálható. Ha a sztorit nézzük, akkor kísértetiesen hasonlít a Silent Hill 4 kezdetére a dolog: be vagyunk zárva egy szobába, és nem tudunk kijutni...

Egyébiránt ezt a játékot is japánok csinálták, csakúgy, mint a hírneves sztériát. Igen valószínű, hogy a Crimson Room / Viridian Room is sorozattá növi ki magát, készülnek ugyanis az újabb szobák.

http://www.fasco-csc.com/

A FILM

Bizony, bizony, ez elkerülhetetlen. Ha valami nagy sikereket ér el, legyen az könyv vagy akár videojáték, azt előbb utóbb valaki meg akarja majd filmesíteni, jelen esetben a Davis Films nevű produkciós cég. Samuel Hadida lett kijelölve a produceri teendők ellátásával, az úr olyan filmeken dolgozott, mint a True Romance, a David Cronenberg féle Spider, vagy a Farkasok szövetsége. Ez utóbbit egyébként az a Christophe Gans rendezte, aki hasonló feladatot fog ellátni a Silent Hill esetében is (az ő munkája a Könnyező harcos is). Több konkréturnot egyelőre nem lehet tudni, sem a szereplők, sem a történet nem ismert, a produkció 2005-re van kiírva. Őszintén szólva kétkedéssel fogadjuk az efféle videojátékból filmkonverziókat, azon egyszer oknál fogva, hogy egyik sem sikerült idáig. Példának okáért itt van a rokonlélek Resident Evil, amelyből igazán borzasztó alkotás született, pedig a játék nagyon is rendben van, és méltán népszerű a játékosok körében. Silent Hill - film. Kell ez nekünk? Majd az idő megmondja, hátha most kellemesen csalódunk.

zetekre, melyekből szörnyűséges alakok nyúlkálnak kifelé, aztán minden elsötétül...

FOREST

Végre kint vagyok a szabadban egy nagy téren, de amint körülnézek, ez sem az a nyugis hely. Úgy néz ki, mintha valami csatatér lenne, de legalábbis egy bomba robbant volna fel. Egy különös alakra leszek figyelmes mellettem: egy tolószékben ül és teste több helyen megcsonkított, például a feje is hiányzik. Tiszta fekete, mintha megégett volna. Találok még néhány vészterhes üzenetet, az egyikből kiderül, hogy a továbbjutás kulcsa, ha a tolókocsis alak hiányzó testrészeit visszaszerzem. Itt van az előbbiekben megismert hölgyemény Eileen is, megint együtt fogunk kalandozni. A hozzám közelebb eső részen találok egy kaput, kimegyek hát rajta. Itt ismét a zombikutyákba botlok, ám könnyűszerrel végzek velük, ráadásul a csaj is segít, a táskájával ütlegeli a dögöket. A csata közben veszem észre, hogy alkalmi társam hátára egy szám van égetve. Különös, de mi nem az errefelé. Továbbmegyek, újabb zombikutyák jönnek. Van itt egy kút is, de nagyon sötét, nem látok bele. Bemegyek inkább az ajtón. Valamiféle temetkezési hely ez, nagyon sok a sírkő. Néhányon felirat is van, ezeket elolvasva napló-részletekhez jutunk. Érdekesek, de nem tűnnek hasznosnak egyelőre. Továbbjutni nem tudok, de van egy mécses, ahol meggyújthatom a fáklyámat. Gyorsan kiszaladok vele, és a tervem bevált, immár belelátok a kútba. Előkerül a fej a testrészek közül, szaladok is vissza a kiindulópontra. Igen ám, de előkerült egy lángoló lebegő egyed, aki igen kellemetlen perceket okoz. Szerencsére lassan mozog, így odaférek a tolókocsishoz és visszarakhatom a fejet a helyére. A teret átvizsgálom, de semmi használhatót nem találok. Gyerekjátékok vannak szanaszét, hordók, látszólag nem idevaló dolgok. Illetve van itt mégis valami, egy bicikllánc, ezt a leányzó tudja majd használni, elég hatásos fegyvernek néz ki. Így együttes erővel már le tudjuk verni a lebegve közlekedő lángoló alakot. A másik oldalon is ki tudok menni. Itt két behemót fogad. Nem is állok le velük, inkább futok tovább. Van itt is egy kút, de ugyanaz a helyzet, mint korábban. A következő helyszínen rengeteg lebegő élőhalott fogad. Ellavírozok közöttük és szétnézek kicsit. Egyetlen használható dolgot találok, egy csákányt. Remek fegyvernek néz ki, de kissé lassú. Cserébe viszont nagyot üt. Kimegyek a következő helyszínre, amely egy tópart. A hely ugyanolyan rémisztő, mint eddig, de mégis van valami megnyugtató benne. Itt rengeteg a sírkő és van egy mécses is. Ez lesz a megoldás, megint megcsinálom azt, amit az imént a fáklyával és a kúttal, és most egy lábat találok. Míg babrálok, vitába keveredek a behemótokkal. Most látom, hogy szegény Eileen már egyedül küzdelük egy ideje, rengeteg sebet szerzett, tiszta vér borítja az egész testét, sajnos nem is bírja tovább, itt kell hagynom. Visszamegyek, és ezt is beillesztem. A tolókocsis életre kell, de eléggé ügyetlenül mozog, legurul a járművével a szemétdombról, ahol volt, és felborul. Időközben ismét előkerült a lángoló zombi és sajnos nagyon fogytán az energiám. Kétségbeesve küzdök ellene, de ezúttal ő az erősebb. Még látom, ahogy elesek, aztán mintha elvágták volna a képet, nagy feketeség következik.

Azt hiszem, nem kötöttem meg rendesen a nyakkendőmet...

A Silent Hill 4 nagyon hangulatos, jó játék lesz, méltó a sorozat eddigi darabjaihoz. Az alapötlet remek, én úgy éreztem, hogy ez egész kaland vadabb az eddigi részeknél. Aki kedveli és bírja a borzongást, biztosan megtalálja a számítását. A megjelenésre még őszig biztosan várni kell, persze ha valaki már nagyon nem bír magával, akkor van egy esélye. Ehhez azonban be kell szereznie egy PlayStation 2-t, némi japán nyelvtudást és valami netes üzleten keresztül egy import verziót, ugyanis a cikk zárásának pillanatában jelent meg a szigetországi kiadás. Akár így, akár úgy, azt hiszem remek borzongásnak nézhet elébe, aki kedveli az efféle anyagokat.

m_anger

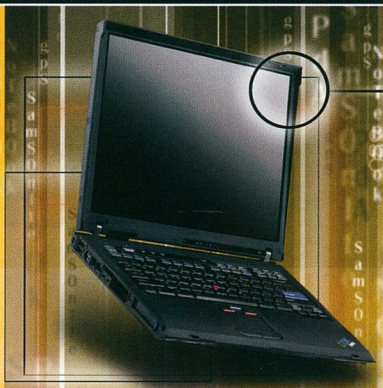
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIV-1GHz, 128MB RAM, Geforce2 64MB
MIBEN LESZ MÁS: Még mélyebbre süllyedünk Silent Hill világában.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Utánozhatatlan hangulat
- Kidolgozás
- Rettegés a köbön

Macropolis

- NOTEBOOK - PDA - GPS - SAMSONITE -



IBM R50e

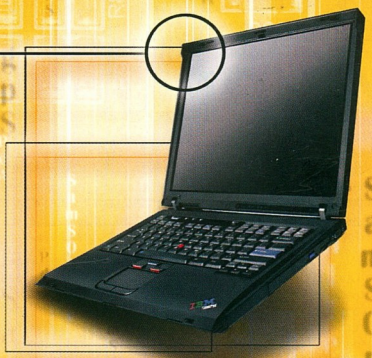
- Intel Celeron M 1.3GHz
- 512MB RAM
- 40GB HDD
- 15" XGA TFT
- 64 MB VRAM
- DVD/CD-RW
- 56kbps moden
- 10/100 Ethernet
- Windows XP Professional

269 000 Ft+ÁFA

IBM R51

- Intel Pentium M 1.5GHz
- 512MB RAM
- 40GB HDD
- 15" SXGA+ TFT
- 32 MB Ati M9 VRAM
- DVD-R/RW
- 56kbps moden
- 10/100 Ethernet
- Windows XP Professional

399 000 Ft+ÁFA



IBM R40e

- Intel Celeron M 2.4GHz
- 256MB RAM
- 30GB HDD
- 14" XGA TFT
- 32 MB VRAM
- DVD/CD-RW
- 56kbps moden
- 10/100 Ethernet
- Windows XP Home

199 000 Ft+ÁFA

Macropolis Notebook Computer Kft.
1067 Budapest, Teréz krt. 11.
Tel.: 478-4070; Fax; 478-4079

www.macropolis.hu

INFO QUANTIC DREAM | VIVENDI UNIVERSAL GAMES | WWW.FAHRENHEITGAME.COM | 2004. TÉL

Ez a sok hülye ruha, bezzeg a Singles-ben mennyivel jobb volt screenshot-on lenni...

Neo... Ugyan már, nálam tanult a fiú, csak ő nem tudta megkülönböztetni az Orákulumot és az Obszervatóriumot.

FAHRENHEIT

2009, New York. Vajon ki a gyilkos? Derítsd ki Te!

Amióta csak megalakult, a Quantic Dream az innovatív és eredeti játékprogramok készítését szorgalmazta. Napjainkban, amikor a legtöbb kiadó a klón-játékok finanszírozására koncentrál, bízató jelnek találjuk, hogy egy általunk oly nagymértékben tisztelt disztribútor, mint a Vivendi Universal Games ambiciózus és eredeti európai fejlesztések támogatásában látja a jövőt. A tapasztalatunk és szenvedélyünk alapján csak remélni tudjuk, hogy elérjük célunkat - és a Fahrenheit lenyűgözi majd a játékosokat a gazdagságával, és eredetiségével." Ezeket a mondatokat David Cage, az általa 1997-ben, Franciaországban alapított Quantic Dream cég nevében, a Fahrenheit múlt évi, E3-as bejelentésén nyilatkozta. Akkor nem, ám idén már bepillanthattunk a több mint 3 éve készülő produktum kulisszái mögé, így könyörtelenül leráncjuk a programot fedő leplet előttetek is, és mindent elmesélünk, amit csak tudni lehet erről a fantasztikus kalandjátékról!

A Quantic Dream 2000-ben megjelent első játéka, az Omikron - The Nomad Soul igen sanyarú sorsra jutott az eladási statisztikák oltárán - amit már csak azért is nézett értetlenül a szakma, mert kivétel nélkül szinte minden meghatározó szereplője „zseniális", „korszakalkotó" és egyéb más, magasztaló jelzőkkel illette. A talán túlságosan elvont játékmenet ellenére David Bowie és az alkalmazott technológia megtette a hatását, és elindította a céget azon az úton, melyhez idén télen - reményeink szerint - a Fahrenheit is csatlakozik. Nem lenne illendő innovációról beszélni azonban, ha nem számolhatnánk be számottevő változásról és stílusújításról az elmúlt 3 és fél éves fejlesztési idő alatt - úgyhogy elsőként nézzük a történetet, majd lássuk, hogy miben is fog forradalmiat alkotni a Fahrenheit!

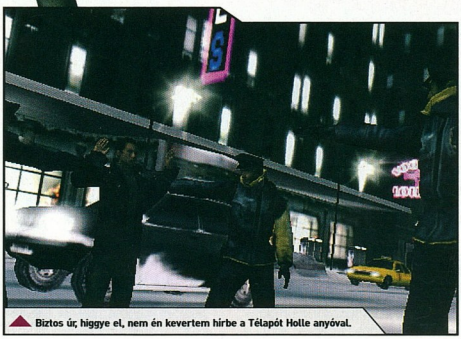
2009 január, New York: a rendőrségnek egy furcsa sorozatgyilkossági ügyet kell megoldania. Az egyik pillanatban még békésen sétáló városlakók közül hirtelen őszszecsuklik egy. A gyilkosa, a vele szemben álló - szintén civil - lakos, aki miután tettét elkövette, rituális körülmények között, felvágva ereit, együtt hal meg áldozatával. Az ügy megoldását nehezíti, hogy az igencsak különös események és az áldozatok, valamint gyilkosaik semmilyen módon nem kapcsolódnak egymáshoz - tehát a rendőrség szó szerint a sötétben tapogatózik. A gyilkosságokkal egy időben pedig drasztikusan nő a téli mínuszok száma, és napról-napra egyre hidegebb reggelekre kénytelen ébredni New York lakossága... Egy átlagos banki alkalmazott, Lucas Kane is a gyilkosok sorába kerül, amikor számára is érthetetlen módon, egy ismeretlen erő által megszállva, furcsa víziók közepette gyilkol meg egy vadidegen férfit egy étterem mosdójában. A játékos ekkor kapja meg az irá-

nyítást, és Lucast irányítva saját nyomozásba kezd, hogy mitől változott gyilkossá, mi volt az, ami megszállta, és különben is: mi ez az egész?! A Fahrenheit alapszituációja tehát igen csak izgalmasnak ígérkezik - azonban ez még nem minden! A Quantic Dream kidolgozott egy olyan megjelenítési és irányítási rendszert, melyre eddig játékban még nem volt példa! Mivel Lucas mellett a nyomában loholó nyomozópárost (Carla Valenti és Tyler Mike) is irányítjuk alá vonhatjuk, magától adódott, hogy amit Lucas megváltoztat a helyszíneken, annak dinamikusan alakulnia kell az utána ugyanoda látogató rendőröknél is. Sőt: még további irányítható szereplők bevonásával egy szép keresztrácsos képet kapunk - azaz szinte bármikor, bárhol elhaladhatunk ugyanott, ahol egy másik szereplővel azelőtt teljesen átvariáltuk a helyszín képét. Ez, a játék lelkeként aposztrofált, úgynevezett ICE rendszer előnye, melyet két éven keresztül hegesztettek a francia kóderek.

Az ICE rendszer (Interactive Creative Environment) egészen pontosan ugyanannyi poligonból, amennyiből az Omikronban egy egész város állt, egyetlen szobát épít fel, s a speciális filmrendező program (MultiView System) segítségével nem kell előre kiszámolt

mozdulatokkal és animációkkal bíbelődni: a program magától kalkulálja ki a helyszíneken elhelyezett - láthatatlan - kamerák közül a legoptimálisabb képet, és látószöget. A revolúció már ebben az esetben is megmutatja magát, ám az igazán játékmenet-újító megoldás a kezelésben tapasztalható. Ha tüzetesen megvizsgáljuk a képernyőt, egyetlen grafikont, életerőcsíkot, ikont, vagy kezelőszervet sem vélhetünk felfedezni. Na nem azért, mert még nem készültek el a koncepcióterv - hanem mert egyáltalán nincsenek is. Az intelligens kezelőrendszer fogalma új definíciót kaphat a Fahrenheit személyében, hiszen a kezelőszerv egész egyszerűen kimerül az egyetlen Space billentyűben! Választási lehetőségeink lesznek

Majdnem sikerült kitakarnunk a reklámot a képaláírással.



Biztos úr, higgye el, nem én kevertem hirbe a Télapót Holle anyóval.

majd szép számmal, ám ezt a program automatikusan ajánlja fel számunkra, és akárcsak egy interaktív filmet nézve, a kulcspillanatokban egy-egy gombnyomást beiktatva totálisan más irányba terelhetjük a történetet, mint tennénk azt egy másik útvonal választásával. Ettől függetlenül nem kell megijedni: a karakter irányítása végig a kezünkben marad, csupán a készítők által feleslegesnek vélt tárgykombináció, vég nélküli dialógusok, és egyéb, hasznavehetetlen funkciók kerültek ki a repertoárból. A végeredmény azonban mindenkit kárpótol majd, emiatt - vélik a franciák - filmszerű a cselekmény, a már nálunk is ismert TV-sorozat, a 24 Órából ismerős feszültséggel, és néha osztott képernyőjével fokozza az izgalmakat... Nem véletlen a filmszerű jelző említése: a játékban feltűnő karakterek mindegyikét színészi gárda segítségével applikálták a képernyőre. A Quantic Dream rendelkezik Franciaország legnagyobb digitalizáló stúdiójával (a maga 24 Vicom M-Cam készülékével), így nem csoda, ha számos más játékkészítő, és filmes produkció veszi igénybe szolgáltatásaikat. A 3 hónapig tartó „forgatás" alatt 30 színész alakját és mozgását rögzítették a gépekbe, amiből 140 játékkaraktert alakítottak ki. A 6000 animációs fázis, 12 órányi játék közbeni videó anyagot tesz majd ki - ez a szám egyedülállónak mondható a számítógépes és videojátékok történelmében.

A játékos szabadsága áll a Fahrenheit középpontjában - állítja Cage -, hiszen a nyomozás alakulása teljes mértékben a képernyő előtt ülő személytől függ. Az általa kiválasztott, és szimpatikusnak vélt szereplővel a városban bolyongva ugyanis olyan titkokra és felfedezésekre bukkanhat, amelyekre egy felszínes végigjátszás során nem is juthatott volna lehetősége. Ne feledjük: az egyik karakter által cselekedett, vagy meg nem cselekedett esemény teljes mértékben kihatással van a másikra, és mivel a szereplőgárda minden tagját kézbe kapjuk hosszabb-rövidebb időre, így csak is rajtunk múlik, melyiküket tartjuk szimpatikusnak. Lucas ügyes, vagy ügyetlen nyomeltüntetése például határozottan nehezíti, illetve könnyíti a nyomában loholó nyomozópáros dolgát, hiszen ők csak annyiból gazdálkodhatnak, és következtethetnek, amennyit az előttük járó tettes a számukra hátrahagyott. A konzolokra és PC-re egyaránt készülő program eredetileg több részes megoldással operált volna (azaz mint egy TV-sorozat részei, havonta frissíthető küldetésekkel lett volna kiegészíthető) - ám ez a felvetés még a készítés középső fázisában elhalt. A végleges koncepcióban egy darab játékban koncentrálódik minden olyan történés, melyet eredetileg több részben kívántak elénk tárni a készítők. A grafikára azt hiszem semmilyen panaszunk sem lehet,

CELSIUS VS. FAHRENHEIT

Az Amerikában használatos mértékegység egy pöttyet eltér az SI rendszerben megszokott és alkalmazott Celsius foktól, ámbátor ugyanúgy hőmérsékletet mér. Most íme a csepp pet sem bonyolult matematikai képlet a hőfokok átszámítására: X° Fahrenheit = [(X-32)*5]/9 Celsius.

a történet pedig kellőképpen izgalmas ahhoz, hogy nagy reményeket fűzzünk az év végi megjelenéséhez. Ha az irányítás tényleg olyan forradalmi és játékosbarát lesz, ahogy beharangozták, akkor pedig minden esthetőség adott, hogy egy újabb stílusteremtő, fantasztikus kalandjáték-királyt avathassunk a Fahrenheit képében. Mi drukkolunk neki!

Bagó Péter

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Interaktív mozi, soha nem látott részletességgel és cselekvési lehetőségekkel!

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Szimultán karakterirányítás
- Izgalmas nyomozást kínál
- Forradalmasított irányítás

INFO BURUT SOFTWARE | STRATEGY FIRST | WWW.GOLDENLAND-RPG.COM | MÉG NEM TUDNI

EXKLUZÍV BETA TESZT

Mit is mondott a mágus? A kötől három lépésre jobbra, vagy a fától négy lépésre balra van az ereklye, amit keresünk?

▲ Kis buták, az ereklye már tegnap óta nálam van... HEHEHEHE

GOLDEN LAND

Drakh-Shu visszatért...

dejét sem tudom, mikor volt utoljára ilyen ramaty idő júniusban... Nem elég, hogy esett, még a kedvem is pocsék volt: a szokásos pénteki, hajnalig tartó bulizás után maradt üresség érezte, ami már csak azért is zavarta kicsiny lelkem, mivel legjobb tudomásom szerint jó pár hete nem volt alkalmam ilyesfajta mulatságokban részt venni. Ilyen kilátásokkal kezdtem hát június első szombatjának, amikor is halványan körvonalazódni kezdett egy buborékos boríték képe álmatag elmémben, melyet - Uniq jóvoltából - előző nap csúsztatott postaládánkba a Magyar Kir. Posta helyi élharcosa. Miután felkutattam a küldeményt, fölényes mosoly kíséretében hanyag mozdulattal feltéptem a borítékot és kipakoltam az asztalra a tartalmát. Semmi kísérőlevél, kedves kis üzenet (Uniq-nak nem kenyere az ilyesmi...), csupán két cd, „Golden Land" felirattal. Felizzítottam hát kis masinámat és nekiálltam a 2 cd felinstallálásának, így már boldogan vágtam neki annak a hat órának, ami Életem Értelmétől, Krisztától választott el...

A SZTORIRÓL

Minden RPG gyenge pontja vagy éppen legnagyobb erénye a sztori. Mint azt már többször említettem, a játékot oroszok fejlesztették, és ez bizony a történetre, a világra és a karakterekre is rányomta a bélyegét. Kellemes felüdülést nyújthat az orosz mondavilág ötvözete a „standard" fantasy elemeivel, bár egy ideig eltartott, mire ráállt az agyam a számomra teljességgel idegen hangzású nevekre. Másnál ez talán negatívum lenne, de én azt vallom, hogy minden, ami eltér a szokványostól, csak hozzáad (a kivétel pedig erősíti a szabályt) egy alkotás értékéhez. Ma már elvárás a nem-lineáris játékmenet, így ez a Goldenland-ből sem hiányozhat, természetesen emellé egy fokozatosan kibontakozó, mozgalmas és érdekes történetet is kapunk mely ugyan nem mentes a szokásos kliséktől, de még bőven az elmegy kategória felett mozog.

Mint majd látni fogjátok, az orosz illetőségű Burut Creative Team egy egészen kellemes kis RPG-vel lepte meg a kalandozni vágyó nagyérdeműt, melyből egyelőre sajnos csak egy előzetes példány állt a rendelkezésemre, de sebaj! Ez épp elég ahhoz, hogy átfogó képet adhassak arról a cuccról, amely remélhetőleg mihamarabb megnyeri majd az orosz nyelvterület után a hazai kalandorok szívét is!

Adott egy világ - Golden Land -, mely gazdag aranylelőhelyeiről kapta nevét. Aranyvidék lakosai békében és gazdagságban tengették napjaikat, miután az Igaz Hősök megvívták a harcukat a sötét istenség, Drakh-Shu hordái ellen. Ennek éppen háromszáz éve, azóta az emberek elfordultak égi védelmezőiktől, a Fény Isteneitől és a maguk kezébe helyezték sorsuk irányítását. Az idilli állapotok közepette észre sem vették a gyülekező sötét felhőket... Egyedül Kothar, a főpap tudta: Drakh-Shu visszatért... A Fény Istenei egy varázslat segítségével testét és lelkét elválasztva egymástól a messzi északon jégbörtönbe számúzték a gonosz istent, ám egy alberiai kalandornő, Alana megtörte a béklyót: az istenek egy-egy varázstárgyat helyeztek el a barlangban, melyek hatszöget alkotva biztosították, hogy Drak-Shu ne hagyhassa el börtönét. A lány azonban magához vette a szerelem istenének varázstükrét, így megtörte a hatszöget és a világra szabadította a sötétség istenét. Kotar tisztában volt vele, hogy az ősi istent csak egy ősi varázsló győzheti le. Összehívta hát a bölcsek tanácsát és három kalandort indítottak útnak, hogy kutassák fel a nagy varázslót. A főpap azonban a Fény Isteneinek sugallatára egy negyedik, ismeretlen embert is megbízott - gondolom egyértelmű, hogy őt alakítjuk majd a játékban...

szert kidolgozniuk, amely kellőképpen sokrétű, de eközben nem terheli le a játékost mindenféle számokkal, bonyolult harc- és fejlődési rendszerrel, ezer kitétellel és módosító-szabályokkal. Karakterünk hét fő tulajdonsággal rendelkezik, mindegyik ismerős lehet már más hasonszőrű játékból. Ezek sorban a következők: **STRENGTH** /erő/, **CONSTITUTION** /egészség/, **DEXTERITY** /ügyesség/, **ATTENTION** /figyelem/, **WISDOM** /bölcsesség/, **INTELLIGENCE** /intelligencia/, **LUCK** /szerencse/. Mint minden RPG-ben, itt is karakterünk fejlődését tapasztalati pontjaink gyarapodása mutatja. Ha elég ellenséges kreatúrát gyilkolunk le, illetve megoldunk pár feladatot, szintet léphetünk, és az ezzel járó pontjainkat szétoszthatjuk a fent tárgyalt elsődleges tulajdonságaink és az ún. másodlagosak között. Ezek közé tartozik többek közt a GLORY, mely egy -50-től +50-ig terjedő skálán mozog és tulajdonképpen hősünk erkölcsi megítélését reprezentálja. Nyilvánvaló, ha ártatlan parasztokat gyilkolászunk halomra, vesztünk ennek értékéből, mely az NPC-k hozzánk viszonyulását is jócskán befolyásolja. Az élet-, energia- és akciópontok szintén standardnak számítanak, mint ahogy az is, hogy életenergiánkat pihenéssel regenerálhatjuk, de egy bizonyos szint felett (és a megfelelő képességek feltornázásával) ez a folyamat olyannyira felgyorsítható, hogy ez a funkció

A kerettörténet után lássunk neki a játék kivesézésének! Mint már azt fentebb említettem, nálam egy preview-változat járt, amelyet mi sem bizonyított jobban, mint hogy az angol feliratokhoz eredeti, ízig-vérig orosz szinkront kaptam. Mivel oroszt sok-sok évvel ezelőtt tanultam és csupán csak egy évig, kénytelen voltam a feliratokra hagyatkozni, melyek közt sajnos igencsak sok elírás bújt meg, vagy egyszerűen elhagytak szavakat … Ha végleges verzióról lenne szó, már vésném is be az első feketepontot - így azonban bizakodjunk benne, hogy az angol szinkron mellé rendezett, szépen szerkesztett szóvirágokat is kapunk majd! Lépjünk is to-

vább, és essen pár szó a játékrendszerről! Minden RPG-játék alfája és ómegája a rendszer, melyre épül. Minél több aspektust vizsgál és szimulál egy RPG-rendszer, annál valószínűbb, hogy kerekebbnek hat, viszont ha túlkomplikálják a kérdést, elvész a játék öröme. Szerencsére a Burutos fiúk e téren (is) nagyon jól teljesítettek: sikerült egy olyan rendgyakorlatilag értelmét veszti (én pl. csak az első nap folyamodtam a használatához, 3-4 szintlépés után pedig el is feledtem eme gomb létezését…).

Most pedig essen pár szó a harcrendszerről is! Legelőször is szeretném leszögezni, hogy a Goldenland körökre osztott harcrendszert használ - amely felett talán sokak szerint eljárt az idő (Baldur's Gate-en edződött húgom szavaival élve ez a fajta rendszer „nem túl mozgalmas"), de én személy szerint kedvelem a körökre osztott összecsapásokat! Ha nem lennél egy véleményen velem, azt mondom akkor is adj egy esélyt a játéknak, mivel a fejlesztők e téren

A tüzet okádó fa haragra gerjedt, pedig csak meg akartál locsolni...

sem okoztak csalódást - sőt, a mesterséges intelligencia külön dicséretet érdemel! Ellenfeleink felmérik az esélyeiket és eszerint választják meg harcmodorukat, ha pedig szorult helyzetbe kerülnek, nem restek felvenni a nyúlcipőt. Az is előfordult már velem, hogy miközben egy monszterrel kergetőztem, az észrevette, hogy a közelben tartózkodnak a társai - ezen felbátorodva újból nekem rontott, úgyhogy végül ez okozta a vesztét… De hogy ne csak a pozitívumokat említsem: többször előfordult, hogy az ellenfélre bökve támadás helyett főhősünk körbesétálta azt, elpazarolva az összes action pointjaimat - ez felettébb dühítő! Meg kell még említenem a megjelenítést és a hangokat is: mindkettő teljesen rendben van, az alászfestő-zenéért pedig külön meg kell dicsérnem a Burut embereit - a grafikáról Te is képet kaphatsz, ha vetsz egy pillantást a mellékelt screenshotokra (bahh… micsoda szófordulatok)! Kalandozásainkat a játék naplóban vezeti, így könnyen számot adhatunk saját magunknak eddigi előmenetelünkről (tulajdonképpen a bevállalt és teljesített questek listája ez), s nyomon követhetjük a történet állását is. Ugyanitt olvashatunk azokról a kreatúrákról is, akikkel eddig volt szerencsénk összeakadni (minél fejlettebbek vagyunk, annál részletesebb infókhoz jutunk majd), valamint némi háttérinformációhoz is juthatunk Goldenland történelméről, ha számunk pár percet a napló lapozgatására.

Összegzésképpen tehát: mit kapunk, ha bizalmat szavazunk ennek az igencsak ígéretes szerepjátéknak? 100-120 óra szintiszta játékidőt Goldenlanden (és a környező területeken) - ez 200 különböző helyszínt takar - ahol valamivel több, mint ezer karakterrel futhatunk össze. A számoknál viszont sokkal fontosabb az a tény, hogy a bevezetőben említett hat órán túl még sok-sok órára a gépem elé szegezett a játék (és hol vagyok még a beígért 120 órától?!). Ugyhogy bizton állíthatom, hogy ezzel más is így lesz, aki egy kis érdeklődést is mutat az RPG-k iránt (a többiek meg már úgy is a levrovot bújják - kivéve persze, ha Ti is a végétől kezditek az újságolvasást). Mi mással is zárhatnám a szavaimat, mint hogy sok ilyen és jobb (csak hogy engedhessek az örök elégedetlen énemnek is) szerepjátékot kívánjak magamnak és játékostársaimnak a Burutól! Már ha folytatni akarják az RPG-vonalat - de miért ne tennék?! Ilyen bíztató kezdet után…

Thomas

FEGYVEREK

A játékban rengeteg fegyverrel találkozhatunk (a készítők több mint 2000 különféle tárgyat ígérnek - igaz ebbe beletartoznak a varázsitalok, alapanyagok, tekercsek és effélék is), melyekkel különféle módon támadhatunk (szúrás, hajítás, zúzás, vágás) de varázserővel felturbózott változataival is összefutunk majd, sőt mi több, mi is kreálhatunk ilyeneket, ha rendelkezünk a megfelelő tudással. Ha már itt tartunk, kitérnék a mágiára is: e téren sem kell szégyenkeznük az orosz programozóknak! Hat varázsiskola (a fény, a sötétség, az istenek, a természet, az elemek és az árnyék iskolája) összesen 78 varázslata várja majd az ifjú mágusokat. Töredelmesen bevallom, eddig nem volt időm részletesebben belemélyedni a játék ezen részébe (a varázslók mindig lassabban fejlődnek - ezzel minden szerepjátékos tisztában van), de amit eddig láttam, azzal meg voltam elégedve.

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Celeron 700, 256 Mb Ram, DirectX 7 VGA
MIBEN LESZ MÁS: Tényleg hosszú ideig le fogja kötni a játékosokat.

DVD: Demó, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Hosszú játékidő
- Rengeteg helyszín
- Harcrendszer

INFO CENTAURI PRODUCTION | CENEGA | WWW.GOOKA.COM/| 2004. JÚNIUS 25.

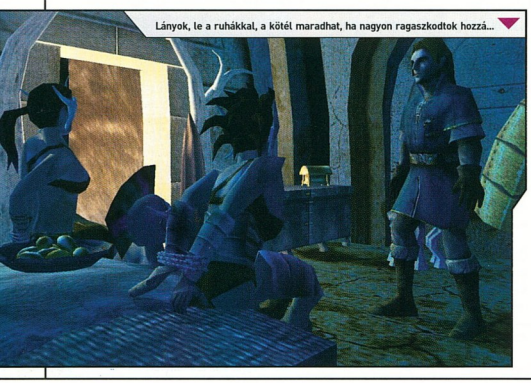
Kedves idegen, bemutatlak az előző próbálkozónak. Igen, ő az itt, János, a kopasz...

GOOKA: THE MYSTERY OF JANATRIS

Mese az üveghegyen is túlról...

A Janatris-sziget rejtelmeit taglaló kalandjátékban egy köztiszteletben álló bírót, Gookát kell majd irányítanunk. Gooka személynév, tehát ellentétben az első eszembe ötlő gondolatokkal, se nem görög istenség, se nem rég elveszettnek hitt tengeralattjáró - egyszerűen csak erre a fantázianévre esett a szláv nyelvterületen székelő fejlesztők választása.

A Centauri Production hagyományos kalandjáték-készítő múltjának gyümölcse lassan beérni látszik, hiszen a CPAL3D kódnevű motorjuk már harmadik variánsa az eredeti elképzeléseiknek, s 2000-es megalakulásuk óta a bedolgozói státuszból is átkerültek az önálló játékfejlesztők mappájába. Ez pedig jóval több szabadságot és kreativitást ad, illetve igényel, mintha csak bizonyos részleteit készítenék egy játékprogramnak. Az 1997-ben megjelent eredeti Gooka után a második rész munkálatait a kelet-európai piac fontos szereplője, a hazánkban is disztribúciós feladatokat ellátó Cenega felügyelte, és a fokozatos minőségjavulás miatt érdemesnek tartottuk odafigyelni a legújabb bejelentésükre. Merthogy a Centauri Production egy 3D-s point & click kalandjátékot mutatott be még az év elején, és most, hogy közeledik a megjelenés (illetve a nyomdai átfutásnak köszönhetően, már el is múlt) - egy játszható bétaverzióval gazdagodott szerkesztőségünk. Billentyűzetünket és egerünket nem kímélve, halált megvető bátorsággal kezdtünk bele a játék feltelepítésébe...



Lányok, le a ruhákkal, a kötél maradhat, ha nagyon ragaszkodtok hozzá...

Ha értetlenül ráznád a fejed a cím vagy címszereplő hallatán: a hiba nem a te készülékedben van. A nem túl nagy sikereket elért elődöt ugyanis egyetlen nagyobb katalógus, vagy szakoldal sem jegyzi - valószínűsíthetően egy kizárólag cseh, illetve szlovák nyelvterületen kiadott produktumról van szó. Ennek ellenére a folytatás már nemzetközi babérokra igyekszik törni - elkészült a multifunkcionálisan bevethető angol verzió, innen pedig már csak egy lépés a világhírnév... Na, de hogy ez sikerülni fog-e egy parányi, ám annál lelkesebb csapatnak - rögvest kiderül, amint nem húzzuk az időt tovább, és elmondjuk a saját tapasztalatainkat! Előtte azonban még egy kis közjátékként ismertetnünk kell a program történetét, és irányítását. A számomra oly keveset mondó Richard D. Evans könyvei alapján készült játékban Gookát, a köztiszteletben álló bírót irányíthatod majd. Ez a bíró, az első részben egy kimondhatatlanul nagy ka-

landon esett át, mely több heti, illetve havi eltávozást jelentett szerető családjától. Így evidens, hogy a második rész a hazatérésével kezdődik. Ám ahelyett, hogy a szerető család fogadná megérkezésekor Parenti kikötőjében, csupán romokat, és a pusztítás legszörnyűbb bi-

zonyítékait találja helyettük. A felesége, Lidra megsebesülve, a fia, Yorimar pedig eltűnve fogadja. A kalandok és megpróbáltatások tehát nem érnek véget - éppen hogy csak most kezdődnek! Janatris világát bejárva olyan helyekre juthat el a deli játékos, mint

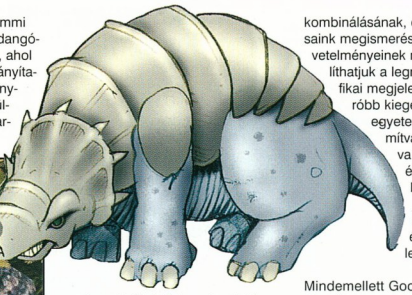
CPAL ENGINE

A CPAL2 nevű motor megírásával több, főleg cseh nyelvterületen megjelenő játéknak biztosított lehetőséget a Centauri Production - ami már csak azért is fontos, mert a komplett rendszer segítségével szinte programozás nélkül alkothat bárki egy egész játékot. A szkript- és importáló rendszernek köszönhetően pillanatok alatt hozható létre egy komplett játék - így nem csoda, ha évek múltán ez továbbfejlődve immáron CPAL3D néven hódít a cseheknél. A multimédiás eszközöket is támogató alfajjal együtt a motor képes az Xbox és - kisebb módosításokkal - az nGage-rendszer kiszolgálására is.

a Xarag-erőd, vagy a főváros Avaral, de találkozhat egy helybéli törzzsel és a Choree kalózokkal is, hogy a további versszomjas vadállatokat már ne is említsük.

Szóval a játék feltelepítése és elindítása után szörnyülködve tapasztaltuk, hogy az irányításban nyoma sincs a hagyományos értelemben vett point & click meghatározás-

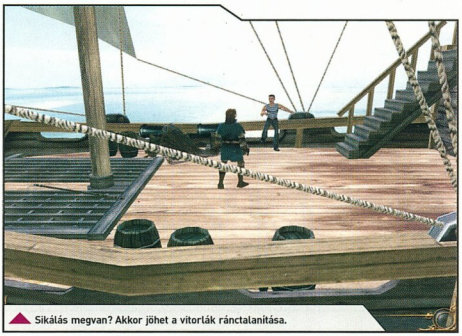
nak. Félreértés ne essék: semmi bajunk sem volt a Grim Fandangóra hajazó 3D-s megoldással, ahol is a billentyűzettel lehetett irányítani a karaktert és a cselekménszálat - csak nem erre készültünk. Az igazsághoz hozzátartozik persze, hogy előcsal-



gathatunk főhősünkre. Az akció-, és ügyességi elemek pedig a néhanapján beköszönő harcjelenetekben kerülnek előtérbe, ahol kiemelt ellenfelek lekardozása, vagy egy-egy szakadék átugrása a cél.

kombinálásának, és főbb utazótársaink megismerésének. A kor követelményeinek megfelelően beállíthatjuk a legrészletesebb grafikai megjelenítést, a legapróbb kiegészítésekkel egyetemben - így finomítva és tovább javítva a játékélményt -, és természetesen bekonfigurálhatjuk a hanghatásokat, feliratozást és az irányítóbillentyűket is.

Mindemellett Gooka legfőbb tulajdonsága a gondolatolvasás lesz. Miközben elrabolt fiát keresi, eme speciális képesség birtokában nem csak hogy ellenfelei agyába képes látni, de korlátozott ideig azok mozgását is kontrollálhatja. Ezzel az egyedülálló megoldással



Síkálás megvan? Akkor jöhet a vitorlák ránctalanítása.

játszhatóvá az egérrel történő irányítás is, ám a karakter mozgatásához folyamatos egérgombnyomás szükséges - ezt pedig nem tartottuk a legszerencsésebb megoldásnak. A grafikával nem volt különösebben semmi bajunk - a számítógép által, valós időben generált háttér és előtér mellett kellett lavíroznunk, ami bár nem éri el az előző számunkban bemutatott Syberia II színvonalát, de szégyenkezésre semmi esetre sem adhat okot. Különbséget kell ternünk AAA, és A kategóriás produktumok között, és az, hogy a valószínűsíthetően közepes árkategóriába sorolandó project célközönsége az addiktív és megszállott játékosok helyett a fiatalabb és átlagos vevők lesznek, másképp kell értékelnünk a programot. Mert amit tapasztaltunk az alapján eget rengető nem, de egy kellemesen szórakoztató program még lehet a Gookából.

Amit meglepődve tapasztaltunk, az a stílusjegyek keveredése volt. Merthogy a Gooka nem csak egyszerűen kalandjáték, hanem némileg RPG, és akciójegyekkel is felvértezett hibrid. A karakterünk tulajdonságait fejleszthetjük, és bár nem olyan mélységben, mint egy erre szakosodott programban, de pár kiegészítő tulajdonságot igen is ag-

Megijedni azért nem feltétlenül kell: a játék legnagyobb részét a hagyományos értelemben vett fejtörők és logikai feladványok fogják adni, melyeket Janatris leginkább középkorra hajazó látványvilága és élőlényei biztosítanak majd. Ehhez mérten már az első fejezetben nekiállhatunk a tárgyak gyűjtésének és

új színt nyert a kalandjátékok amúgy sem szürke világa, és további fejtörőkkel gazdagodott a sablonosságot kerülni vágyók tárháza. A viszonylag alacsonyabb gépigény is jelzi, hogy a játék megcélzott vásárlórétege nem a legújabb hardvercsodák tulajdonosai. Ez bizony a középrétegnek, a megfáradt, ám játékoskedvű családapáknak vagy az éppen játékokba most beletanuló nebulóknak szól. Ettől függetlenül kellemes órákat töltöttünk el a bétatesztelés során, kicsit visszaidézve azokat az időket, amikor nem kellett rohannunk a munkába, nem voltunk később mindenhonnan. Azóta sok minden változott, de a kelet-európai szoftvereknek még mindig megvan a maguk kis meghatározhatatlan bája, amely semmi másra nem jellemző, csak rájuk. Ez egy jó kiinduló alap - a későbbiek során már csak a fejlesztőkön múlik, hogy mire viszik.

Bagó Péter

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: PIII 700MHz, 128MB RAM, 32MB VRAM, 2GB HDD, DirectX 9.
MIBEN LESZ MÁS: Mindenki számára élvezhető, könnyed kis kalandozás.

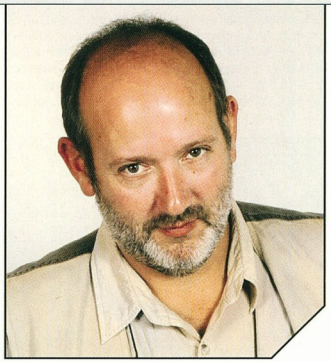
DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- + Egyedi feladványok
- + Változatos helyszínek
- − Puritán kezelés

INFO WHITE BIRDS PRODUCTIONS | MÉG NINCS | WWW.WHITEBIRDSPRODUCTIONS.COM | 2005. ŐSZ

EXKLUZÍV

21:42-kor Uniq megjegyezte, gőzöm sincs, hogy mit lehetne ehhez a képhez írni...



Most nézzék meg, ez az ember alkotott engem! Bizonyára véletlen, hogy nekem több hajam van...

LOST PARADISE

Benoit Sokal újra alkot

A képregényrajzolóból játékkészítővé avanzsált Benoît Sokal úr csak úgy duzzad a kreatív energiától. Előbb megalkotta az utóbbi esztendők emocionálisan talán legmegragadóbb kalandjáték-történetét a Syberia első és második részének képében, majd tavaly augusztusban saját játékfejlesztő céget alapított. Elhivatottsága a történetmesélés iránt már a '99-ben publikált Amerzone kapcsán bebizonyosodott, és hogy új, White Birds Production fantázianévre hallgató cégével is a kalandjátékosokat célozza meg, kifejezetten bizakodásra adhat okot. A szintén a kalandjáték-iparban dolgozó veteránokkal (Michel Bams, Olivier Fontenay, Jean-Philippe Messian) kiegészülvén, akik többek között olyan programokon dolgoztak, mint a Post Mortem, vagy a Road to India, Benoît, három különböző játéknyira elegendő vázlatot alkotott. Ezek közül egyet kiválasztottak és jövő év végére datálva tervezik megjelentetni a gőzerővel készülő Lost Paradise-t. Most ennek jártunk egy kicsit jobban utána, és ástuk bele magunkat a szavannák világába…

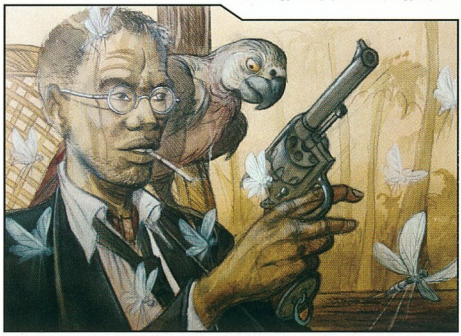
Nem véletlen a helyszínválasztás - a Lost Paradise ugyanis Afrikába kalauzolja majd a deli játékosokat. Főszereplónk Ann Smith, egy 20-as éveiben járó fiatal hölgy lesz, aki emlékezet-kiesés miatt sötétben tapogatózik identitását és származását tekintve. Az első részletekre azonban hamar fény derül: ő a Madargane városát irányító gonosz diktátor lánya … Társául egy fekete leopárd szegődik, akivel - amellett, hogy a legkülönbözőbb feladatok megoldása mellett átszelik az egész kontinenst -, még a származására is fényt kell derítenie. Itt jön majd a képbe a sejtelmesen szemünk előtt lebegtetett lehetőség, hogy esetleg a leopárd irányításával olyan feladatokat is meg tudjunk oldani, amelyekre Ann egyedül nem lett volna képes… Persze erről még sok részletet nem árultak el a készítők - mint ahogy a játék egészéről sem -, várnunk kell még jó pár hónapot, mire újra nyilatkoznak a bővebb lehetőségeinkről. Amit azonban már most is tudhatunk: a külső nézetes megjelenítés mellett az egérirányítás, és a kalandkedvelők kegyeit...

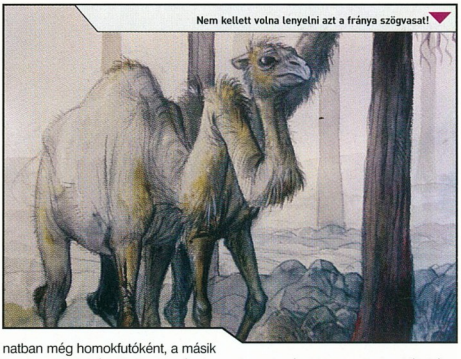
BENOÎT SOKAL

Az idén 60-ik születésnapját ünneplő veterán 20-ik életévében diplomázott a belga St. Luc School épületében, majd 10 évre rá meghatározó egyénisége lett az európai képregény piacnak. Számos eredeti és egyedi név, valamint karakter kötődik a nevéhez - 12 ország nyelvére fordították le műveit az évek során. 1996-ban találkozott össze a szintén francia és kanadai kirendeltséggel is rendelkező Microids-szal, és négy éves kemény munka után kiadásra került az Amerzone című PC-s kalandjáték-program. A történet innentől kezdve már ismerős: a Syberia és a Syberia második része után saját cégével tovább keresi a kalandkedvelők kegyeit...

landelemek mellé becsempészett ügyességi feladatok jelenléte lesz a meghatározó.

Nem beszéltünk még a Lost Paradise világát behálózó, és a Benoît Sokalra oly jellemző egyedi látványvilágról és élővilágról sem. A mester ezúttal is kitett magáért: furábbnál furább kreatúrák és szerkezetek köszönnek vissza a képernyőről - ám a Syberiával ellentétben itt nem a gépeken és óramű precízségű mozgó tárgyakon van a hangsúly, éppen ellenkezőleg -, a már az Amerzoneban is nagy sikert arató multifunkcionális tárgyak jutnak főszerephez. A játék több olyan monstrumot is felvonultat, mely egyszerre több rendeltetést is be tud tölteni: egy dzsip például az egyik pillanatban még homokfutóként, a másik percben pedig vízi alkalmatosságként tetszeleg majd. De sorolhatnánk még a példákat: a Rodonok (egy játékbeli népcsoport) lakhelyéül szolgáló óriáshajó egy úszó városnak felel majd meg... A képekre pillantva hamar elkerekedett a szemünk, amikor a furcsa, ámbátor igen hangulatos mutáns lényeket láttuk - talán az Impossible Creatures lélegzetelállító állatai inspirálhatták a mestert, amikor a tevével keresztezett zsiráfot álmodta papírra...





Nem kellett volna lenyelni azt a fránya szögvasat!

Személy szerint nagyon kíváncsian várom, hogy mit hoz majd ki a legújabb Sokal-vízió a szavannákból, a Kilimandzsárón született lány és egy diktátor kapcsolatáról - de ehhez sajnos még jó pár hónapot várnunk kell majd.

Bagó Péter

BENOÎT SOKAL INTERJÚ

Az alábbi interjú létrejöttéért hálás köszönet illeti Benoît Sokalt, aki drága idejét ránk áldozva válaszolt a kérdéseinkre - ezzel is közelebb juttatva minket a készülő játékuk megismeréséhez.

PC.G: A céget alapító négyes igazán nem szégyenkezhet az eddig elért teljesítményei alapján. Mikor jött el az a pillanat, hogy Benoît vezetésével saját, független céget alkossatok?

BS: Igazság szerint már 1998 tájékán összeismerkedtünk az Amerzone készítése kapcsán... A társaságunkat pedig akkor alapítottuk, amikor 2003 augusztusában, előző munkaadónknál, a Microidsnál pénzügyi gondok léptek fel. A helyzet az óta rendeződött: a Microids talpra állt, mi pedig külön utakat járunk.

PC.G: Hány emberből áll jelen pillanatban a White Birds csapata - vagyis hány ember dolgozik a Lost Paradise-on?

BS: Mivel a Lost Paradise cégünk első projectje, jelenleg minden emberünk ezen munkálkodik. A White Birds Productions négy alapító tagján kívül felvettünk még hat belsős munkatársat, és további 20, külső szerződéses megbízottat dolgoztatunk. Az összlétszám így eléri a 30 főt.

PC.G: A fejlesztés PC-re, vagy konzolra készül, esetleg mindkét platformra egyszerre?

BS: A Lost Paradise egy elsősorban PC-re készülő kalandjáték. De ha a leendő kiadónk is úgy kívánja, nem lesz akadály egy Xbox, vagy PlayStation 2 változat átportolása sem.

PC.G: Az E3-on sikerült-e kiadót találni vagy kecsegtető ajánlatokra szert tenni, illetve milyen visszajelzések érkeztek a játékosok irányából?

BS: Még tartanak a tárgyalások a kiadókkal, de nagyon jó visszhangokat kaptunk - így könnyen előfordulhat, hogy az ősz beálltával már megköthetjük a disztribútori szerződéseket.

PC.G: Miről szól a játék? A bejelentés óta eltelt közel fél év alatt semmilyen információ nem szivárgott ki tőletek. A hivatalos honlapon elcsepegtetett morzsák pedig verejtékes várakozásra készteti a legtöbb kalandjáték-fanatikust. Tehát: ki lesz a főszereplő, milyen világban kalandozhatunk, és milyen karakterekkel találkozhatunk?

BS: A történet Afrikában játszódik, és a valóságot a fantáziával kombinálva egy képzeletbeli országot állítottunk a középpontba. Egy hatalmas területet kell elképzelni, amely a Szaharától kb. a Kilimandzsáróig húzódna. A főhősnő egy 20-as éveiben járó fiatal, színes bőrű hölgyemény, aki rádöbbben, hogy apja az országot irányító diktátor. A lány mellé (aki elvesztette az emlékeit és a személyazonosságát), egy fekete leopárd szegődik - ketten fogják átszelni ezt a hatalmas országot, különösebbnél-különösebb emberekkel (és teremtményekkel) találkozva.

PC.G: A Syberia második részéből egy dolgot hiányoltam, de azt nagyon: nem lehetett más szereplőt irányítani. Még ha alapvetően a történet Kate Walkerről is szólt, felüdülés lett volna, mondjuk a nyomában loholó magánnyomozó kontrollálása. Tervezitek-e, hogy a Lost Paradise-ban több irányítható szereplő is legyen?

BS: Igen, de többet egyelőre nem árulhatok el - sajnos.

PC.G: A Benoit-féle összetéveszthetetlen és eszméletlenül egyedi hangulat a Lost Paradise koncepcióterveiről is lerí. Mégis miben lesz más ez a történet, mint Kate Walker és Syberia mitológiája?

BS: Ahogy eddig is: rengeteg mindenben, és mégis kevésben. Egyfelől teljesen megváltoztattuk a helyszíneket, a szereplőket és a teendőket, de továbbra is fellelhető lesz benne a rám jellemző képvilág (legalábbis remélem).

PC.G: A kalandjáték megjelölés mellett talán a legfontosabb kérdés: az irányítás marad az egérvezérlésnél?

BS: Többé-kevésbé igen. A Lost Paradise megmarad a Syberia I & II alkalmazta technológiánál, de számos ponton továbbfejlesztve azt. És itt most evolúcióról és nem revolúcióról beszélek - fejlődésről, és nem stíluságyításról.

PC.G: Milyen technológiát alkalmaztok a játék hátterében (gondolok itt például a grafikus motorra), és hány, a Syberián is dolgozó munkatárs csapódott hozzátok?

BS: A cégalapítókon kívül minden alkalmazottunk új, de a játék motorjául szolgáló kód megegyezik a Syberiákban is használtakkal - természetesen rengeteg újítással megspékelve.

PC.G: Mi a véleményetek az esetenként fellángoló "halottak a kalandjátékok" hozzászólásokról, és arról, hogy számos cég, számos kalandjátékát törölte a nem megtérülő befektetés, és várható kevés vásárló játékos miatt?

BS: Elszomorítónak találjuk, hogy néhány fejlesztő illetve producer egy fejlesztés leállítása mellett dönt. Nem gondoljuk azonban, hogy ez a kalandjátékok keresletcsökkenésére vezethető vissza. Ha a kiadók hinnének magukban (és a játékosokban), valamint megfelelő apparátust fektetnének a produktumaikba, a kalandjáték stílus újra hű maradhatna régi, nagy híréhez.

PC.G: Ez már nem kérdés, csak gratuláció: amit Benoit Sokal és rajta keresztül a Syberia csapata elért, őszinte álmulatra késztetett minket. A kalandjátékosok nevében köszönjük a számtalan boldog órát, amit játékaitokkal tölthettünk el, és sok sikert kívánunk a továbbiakban is!

BS: Köszönjük szépen! Azt hiszem valóban kijelenthetem, hogy fantasztikus munkát végeztek a fiúk!

Bagó Péter

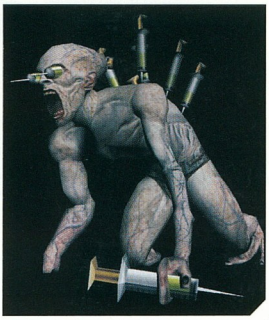
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Ha a Sokal-féle víziót nézzük: semmiben, ha egy átlag kalandjátékot: minden másban.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Újabb Sokal kalandjáték
- Hangulatos helyszínek
- Messze még az a 2005

INFO SURREAL SOFTWARE | ENCORE | WWW.THESUFFERING.MIDWAY.COM | NEM ISMERT

Nem baj, ha nem tudsz pontosan célozni, de ebben az esetben lőjél minél többet...



Ha addig élek, akkor is beadom neked a szurit!

THE SUFFERING

A túlélés nagymestere

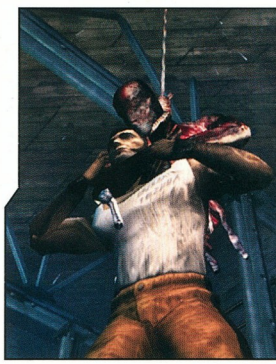
Sokak fejében megfordult már, hogy a számítógépes- és videojátékok terén is létezik ipari kémkedés. A bevételei alapján lassan Hollywoodot is maga mögé utasító iparágban ugyanis egyre kevésbé megy babra a játék. A piaci feltételek megváltoztak, a helyzet már egyáltalán nem arról szól, mint jó pár évvel ezelőtt: a haveri társaságok, és kedvtelésből programozó csoportosulások helyét átvette a profizmus, és a profittermelés kényszere - ami főleg a kiadók részéről érezhető pressziónban nyilvánul meg a néha még mindig elhivatottságból dolgozó, kisebb fejlesztőcsapatok irányába.

MIDWAY - SURREAL

1995-ös alakulása óta, a független kézben lévő seattle-i Surreal Software megalkotta a PlayStation 2-re és PC-re is egyaránt fantasztikusan sikerült Drakan című Tomb Raider klónt. 2004-re pedig - a Midway technikai hátterével - kiadták újabb siker várományos fejlesztésüket a The Sufferinget. Az év elején PS2-re és Xbox-ra is megjelent külső nézetes akciójáték akkora sikert ért el az államokban, hogy a Midway azonnali hatállyal a fejlesztők kivásárlása mellett döntött. Jó pár ezer részvényt juttatván a cégnek, saját, belső fejlesztőstúdiójává avanzsáltatta a Surreal Software-t. A 60 alkalmazottal bíró bagázs így közelebb a tűzhöz, immáron teljes erővel dolgozhat a Suffering második részén.

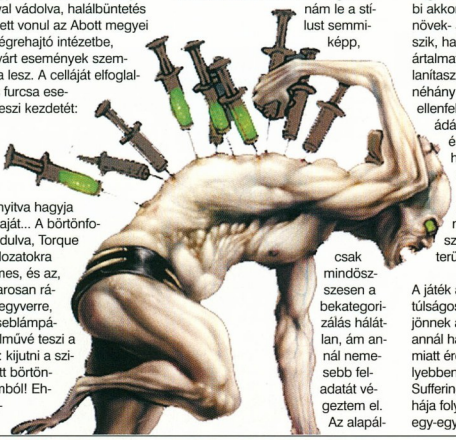
A számomra cseppet sem örvendetes helyzetben olyan szomorú eseményeknek vagyok kénytelen a szemtanúja lenni, ahol az eladási statisztikák oltárán csak azért nem nyeri el egy vagon remekbeszabott és zseniális alkotás az üdvözülés felemelő élményét, mert a kiadó nem tud rentábilis maradni. (Gondoljunk itt akár a tavaly év végén debütált Beyond Good & Evilre, ami a maga módján egy úttörő, és azonnal klasszikussá váló programnak számított, eladási alapján mégis hatalmas bukásként könyvelhető el az Ubi Soft pénzügyi osztályán). A legrosszabb az egészben, hogy nem is tudom, kit lehetne hibáztatni ezért: a fejlesztéseket támogató kiadókat, akik saját pénzügyi érdekeiket nézve nem mernek bevállalni egy deficites, de legalább innovatív projectet a 15 másik aranytojást tojó licenc-tyúkúk mellett, vagy a vásárlókat, akik a különböző valóság show-kon, és egy kaptafára készült videó klipeken már rég leformattálták az agyukat... Ilyen helyzetben tehát ember legyen a talpán, aki tényleg egyedi, és kreatív alkotással mer előállni - s ha már megteszi: evidens, hogy még a saját gyermekénél is jobban félti. Erre a helyzetre tökéletesen passzol az utóbbi hónapok és évek elharapózó trendje, miszerint a készülő alkotások bejelentései már nem évekkel megjelenésük előtt történnek, hanem csak hónapokkal a befejezés előtt. Így, szinte tökéletes védelemben részesülhetnek a fejlesztők, hiszen mire valakinek sikerülne egy korszakalkotó ötletet lemásolnia, addig az eredeti koncepció már régesrégen révbe ért. Az ipari kémkedés azonban mindezen konvenciók felrúgását jelenti, és így fordulhat elő hogy majdhogynem azonos időpontban két különböző cég, szinte megszólalásig megegyező produkttummal lép a nagyérdemű elé. A kacifántos felvezetés - mint talán az már kiderült - a Sufferingnek szól, ami koncepciójában és játékmenetében is majdhogynem megegyezik a szintén múlt hónapban debütált Manhunttal, de mi azért még hiszünk a mikulásban és a tisztességes játékfejlesztésben is...

A hajdanán szebb napokat is megért Midway - aki egyszer már mind a PC-s, mind a játéktermi gépek piacáról kivonult (a sokat hangoztatott pénzügyi meg nem térülésre hivatkozva) - az utóbbi pár esztendőben (a Mortal Kombat: Deadly Alliance milliós sikerein kívül) nyugodtan



mondhatjuk: vegetatív állapotban leledzett. Egy kaptafára készülő csimm-bumm lövöldözős és akciós játékaik párszázezres eladásai éppen annyira voltak elegendőek, hogy a vezetőségben tartózkodók továbbra se nélkülözzék a kubai szivart, és bőrfoteles irodájukat, de hogy fejlődjenek, esetleg maradandót is alkossanak - már nem. A The Suffering viharos sikere talán őket lepte meg a legjobban - hiszen a megjelenés után csak úgy dőltek a dollármilliók az egyre vékonyodó bankszámlaszámukra. Ama bizonyos ásványi anyag izzó állapotban lévő bántalmazása pedig (addig üsd a vasat, amíg forró) arra késztette őket, hogy PC-re is megjelentetvén a programot, újabb karitatív segéllyel áldozzanak a Kubában élő szivarcsavaró bennszülöttekért.

Torque fantázianévre hallgató főhősünk rögtön a dolgok közepébe csöppen: akkut amnézia mellett, felesége és gyermekei brutális meggyilkolásával vádolva, halálbüntetés ítélete mellett vonul az Abott megyei büntetés-végrehajtó intézetbe, ahol nem várt események szemés fültanúja lesz. A celláját elfoglaló ugyanis furcsa eseménysor veszi kezdetét: egy ismeretlen lény lemészárolja cellatársait, és nyitva hagyja a kijárat ajtaját... A börtönfolyosón elindulva, Torque további áldozatokra lesz figyelmes, és az, hogy hamarosan rákakad egy fegyverre, valamint zseblámpára, egyértelművé teszi a játék célját: kijutni a szigetre épített börtönkomplexumból! Ehhez a megszokott módon láthatsz hozzá: a hátulról mutatott nézet segítségével kaszabolhatod a különböző szörnyeket a különböző fegyvereidel, mert ahány ellenfél, annyi taktika szükségeltetik hozzá. A belső nézetes mód külön grátisz szerepel a programban, azonban mint olyan: ajándékló-fog effektust véltem felfedezni - vagyis nem igazán használható ez a nézet... Amúgy a The Suffering meglehetősen emlékeztet egy agyatlan lövöldözős játékra (gyakorlatilag a Manhuntra), csak itt magadtól kell a túlélésért harcolnod a legkülönfélébb mutáns alakok ellen. Ennek ellenére nem degradálnám le a stílust semmiképp, csak mindösszesen a bekategorizálás hálátlan, ám annál nemesebb feladatát végeztem el. Az alapállapotban igen sötét tónusú helyeken rendkívül hangsúlyos szerepet kap majd a világosság megléte, hiszen a fényerő növelésével könyebben megpillanthatjuk a felénk közelítő ellenfeleket, s ezzel időben ki tudjuk védeni az esetlegesen halálos csapásaikat. Ebben két dolog lesz a segítségedre: a szobákban elhelyezett villanykapcsolók, illetve a játék elején megkaparintott zseblámpa. Ez utóbbinál mindösszesen csak arra kell majd figyelni, hogy ne fogyjon ki az elem belőle. A látási viszonyok rendeződése után némi ellenfélverő eszközre lesz még szükséged... Az egyszerű bökő után hamar magadhoz szólíthatod a nehezebb fajsúlyú tárgyakat is - lesz itt a duplakezes pisztolyozástól kezdve a Tommy Gunozáson át a hajlítható gránátokig minden. A HUD többféle kijelzővel is kecsegtet - ebből a legfontosabb az energiaérték, és az úgynevezett normálisság méter. Előbbi értelemszerűen a halál beálltáig hátralévő lehetőségeidet mutatja, míg utóbbi akkor növekszik, ha ártalmatlanítasz néhány ellenfelet. A csík megtöltődésekor áldáz szörnyeteggé változhatsz, és ilyenkor egy csapással téphetsz szét szinte bármilyen eléd kerülő ellenfelet. A korlátozott ideig tartó vérengzést akkor tartom érdemesnek előadni, amikor egy viszonylag sűrűn benépesített területhez érsz.



A játék alapvetése tehát nem tűnik túlságosan korszakalkotónak. Most jönnek azonban azok az apró, ám annál hangulatosabb elemek, amik miatt érdemesnek tartom kicsit mélyebben is foglalkozni a The Sufferinggel. Az, hogy főhősünk ruhája folyamatosan koszolódik, és egy-egy komolyabb leszámolás után vérvörösen izzik - egyike azon hangulatjavító megoldásoknak, amiket messzemenőkig értékelni tudok egy programban. Persze ez még mindig csak apróság, az igazán klasszis megoldás a játékmenet változatosságában, és a játékost figyelő mechanizmusban találhatod. A 10 pálya során eléd kerülő áldozatok, illetve börtönőrök sok esetben kiszolgáltatott helyzetben tárulkoznak ki. Van, aki azt kéri, hogy segíts biztonságban maradnia (így öt be kell zárnod), de a gázkamrába zárt rendfenntartónak a kijutásában kell segítened. A velük végrehajtható cselekedetek csakis Töled függnek: ha akarod, sorsukra hagyhatod ezeket az áldozatokat, de szadista énedet előtérbe tolva akár kegyetlen módon végezhetsz is velük - de persze segítve rajtuk meg is mentheted őket. A játék végi befejezés a képen alakul majd, hogy milyen bánásmódban részesítetted ezeket az áldozatokat (összesen 3 alternatív végkifejletet ismerhetsz meg). A másik revolúciót pedig a Max Payne szerű hallucinációs effektet jelentik - Torque víziói ugyanis a legkomolyabb kábítószeres hatás alatt álló látomásait is felülmúlják, kombinálva egy kegyetlenül izgalmas horrorfilm hangulatával.

A vér- és akció dús játékmenet élvezeti értékét két dolog csökkentette a szememben: a rövid játékmenet és a konzolos átportolásból hátramaradt kezelési anomáliák. A Suffering pár óra alatt minden nehézségek nélkül végigvihető, és a kezelés kicsit csökevényes megoldása jelentheti a legnagyobb kihívást a küzdelmek során. A többi része teljesen rendben van, mind grafikailag, mind pedig zeneileg nyújtja a 2004-ben elvárható színvonalat (és most akkor jótékonyan hallgassunk az átvezető animációk óvódás szintű dialógusairól...). Egy fáradalmas nap utáni levezető-gyakorlatnak mindenképpen ajánlható - hosszabb távú kikapcsolódást azonban senki ne várjon tőle.

Bagó Péter

MINIMUM CONFIG: 1 GHz-es processzor, 256MB Ram, DirectX8 kompatibilis VGA

KELLEMETLEN KÉRDÉS: Vajon mennyi inspirációt kaphattak a fejlesztők a Manhuntról?!

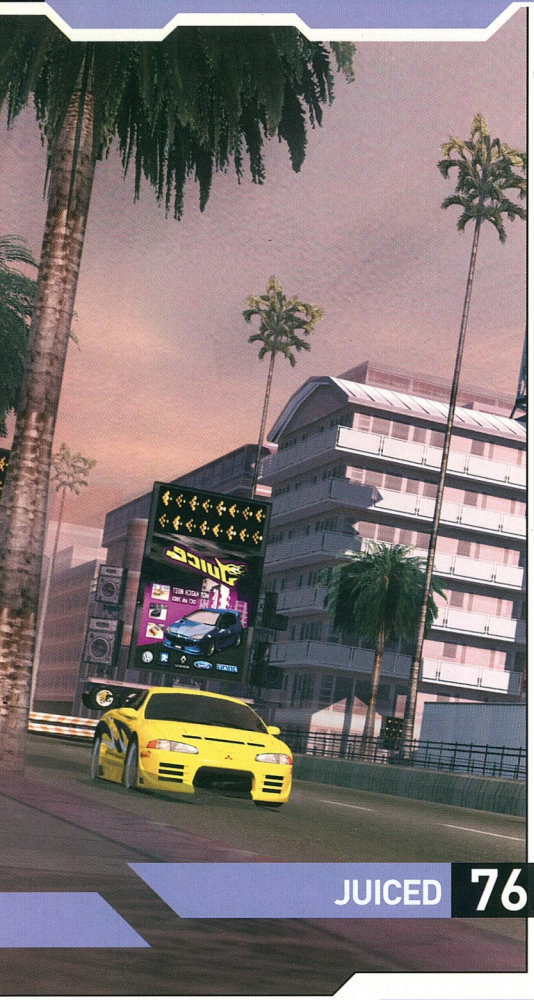
DVD: Demo, Video, Patch, Háttér, Képmutató, Trainer

LAN/INTERNET | MANHUNT - **84%** | BLOODRAYNE - **88%**

NEHÉZSÉGI SZINT: | **REALIZMUS:** | **10** ÓRA

- Izgalmas
- Látványeffektek
- Túl rövid
- Irányításbeli problémák
- Enyhén sablonos

82%



BEMUTATÓK

75 CROSS RACING CHAMPIONSHIP

A debreceni Invictus meglehetős sikert könyvelhetett el az Insane című programmal, amelynek kategóriájában talán mai napig sem született élvezetesebb játék. Ezután több programot - Monster Garage, Street Legal - jelentettek meg az Activision Value sorozat keretein belül, de ezek sajnos nem arattak túlzottan nagy sikert. A rövid fejlesztési idő miatt patch-ek sorozatát kellett kiadni, és még ezek után is rengeteg hiba maradt a játékokban. Örömmel hallottuk, hogy újabb program fejlesztésével foglalatoskodnak, és úgy tűnik, végre újra olyan témát választottak, ami közel áll hozzájuk. Azaz offroad jellegű játékot készítenek, egy teljesen új grafikus motor, és a szokásosnál is kidolgozottabb sérülés modell segítségével.

76 JUICED

A sportjátékok és szimulátorok világára - a többi kategóriához hasonlóan - jellemző, hogy egy-egy jó ötlet megszületése után jó néhány hasonló program készül, kisebb-nagyobb változtatásokkal megspékelve. Néha bejön a dolog, hiszen a játékok világára is érvényes a 'jótól nem szégyen lopni' kezdetű alaptörvény. Sokszor azonban kevésbé sikerül, hiszen nem elég csupán egy jó ötlet ahhoz, hogy igényes, magával ragadó program szülessen. A Need for Speed sorozat már jó néhány kövétőre szert tett, így van ez most az Underground kapcsán is. Az első ilyen 'nagyon hasonló' alapötletre épülő játék a Juiced címet kapta. Egy játszható verzió segítségével megnéztük, hogy milyen pluszra számíthatunk az egyébként nagyon ismerős alapötleten kívül.

78 CHAOS LEAGUE

Sokan talán csodálkoznak majd, hogyan kerül egy stratégiai játék kedvenc rovatukba. Már jó ideje megfigyelhető a tendencia, hogy a fejlesztők az egyedi ötletek híján különböző műfajokat ötvöznek, többnyire a stratégiát keverik más műfajokkal. A Cyanide Studio fejlesztői végül is nagyon eredeti keveréket hoztak össze, a valósidejű stratégia elemeit vegyítették a labdajátékokkal. A játék szabályai elég sok mindent megengednek, hiszen a olyan jól csengő parancsokat használhatunk, mint a 'nyomd le mint a bélyeget' vagy a 'rendezd át az arcát a talpaddal'.

SZIMULÁTOR/SPORT KRONOLÓGIA

A JÖVŐ - ELŐREJELZÉS

- Juiced
- Flat-Out
- Tiger Woods PGA Tour 2005
- Need for Speed Underground 2
- Championship Manager 5
- Knight Rider 2
- Miami Vice
- Hot Wheels Stunt Track Challenge 2004/11 Sega Europe
- Football Manager 2005 2004/11 THQ
- Colin McRae Rally 2005 2005 Strategy First

A JELEN - MEGJELENÉSEK

- Richard Burns Rally 2004/09 Acclaim
- Top Spin 2004/09 Empire Int.
- Combat Flight Simulator 4 2004/10 EA
- Silent Hunter III 2004/09 2004/09 EA
- Flat-Out 2004/10 Eidos
- Dr1v3r 2004/11 TBA
- Cross Racing Championship 2004/11 TBA
- Chaos League 2004/09 Atari
- Madden NFL 2005 2004/09 Microsoft
- Meshed 2004/09 Atari
- 2004/09 SCi
- 2004/09 Empire Int.
- 2004/08 Digital Jesters
- 2004/08 Electronic Arts
- 2004/08 TBA
- 2004/07 Empire Int.

A MÚLT - TOPLISTA

1. Need For Speed: Underground
2. Pro Evolution Soccer
3. Colin McRae Rally 04
4. Freelancer
5. Toca Race Driver 2
6. NHL 2004
7. Lock On: Modern Air Combat
8. Uefa Euro 2004
9. Toca Race Driver 2
10. Fifa Soccer 2004

Codemasters
Electronic Arts
Ubisoft
EA
Codemasters
EA
Microsoft
Codemasters
Konami

INFO | INVICTUS | MÉG NINCS | WWW.INVICTUS.HU | 2004 III. NEGYEDÉV

Ennyi csõ mellé igazán adhattak volna egy szélvédõt is!

Beesett a fékpedál, a kezemben maradt a kormány, és még a szerencse medálomat is otthon hagytam.

CROSS RACING CHAMPIONSHIP

Az autóversenyzésben néha a karambol a legélvezetesebb

A budget kategóriás kiruccanásuk után az Invictus visszatérni látszik a tripla A kategóriás játékok véráramába, hiszen június 7-ével felfedték legújabb készülő játékuk, a Cross Racing Championship részleteit - és a látottak alapján izgatottan várjuk, hogy mi sül ki belőle!

Az már a fiúk első világsikerénél, az 1nsane-nél is kiderült, hogy remek választásnak tűnt a Terep című játékprogram alkotója, Nagymáthé Dénes, aki a legnagyobb programokat megszégyenítő módon olyan fizikai sérülésmodellt dolgozott ki valós időben a játékához, melyet még a legnagyobbak is megirigyelhettek tőle. A több hónapos fizikakönyv-búvás után megszült eredményt mindenki megcsodálhatta a Codemasters által dédelgetett terep rali versenyben, és nem titkoltan valami hasonlóra készülnek a fiúk ez alkalommal is. A hagyományosan autóversenyes játékairól ismert debreceni csapat legutoljára az Activision Value sorozat keretében jelentkezett a Monster Garage és a Street Racing első, valamint második részével, ahol a manapság oly' divatos tuningolásos megoldással versenyezhettek a jókedvű játékosok (gondoljunk csak a Need for Speed Underground lélegzetelállító sikereire). Az összegyűjtött tapasztalatokat összegyúrva pedig kikristályosodni látszik a CRC alapkoncepciója: egy Off-Road jellegű, többjátékos módban is játszható, teljesen manuálisan átépíthető és festhető autóversenyre számíthatunk a következő generációs Invictus motor segítségével.

De hogy konkrétan milyen tulajdonságokkal is bír a játék, arról a jelen bekezdésben értekezem részletesebben! Azt tehát már tudjuk, hogy a valósidejű sérülésmodellezés marad. Ennél azt hiszem kívánva sem kaphatnának többet az autós játékok szerelmesei - a legnagyobb élethűséget garantáló törések, horpadások, deformálódások lesznek láthatóak a verdákon. A megjelenítésben segít a totálisan felgyúrt megjelenítő rendszer, mely gond nélkül birkózik meg a több milliós polygonszámmal - olyan extrák mellett, mint a valós idejű háttérkirajzolás, a bump mapping technológia, és az animált textúrák, hogy a legkülönbözőbb fényefektek mellett a pixel shaderek is izzadhassanak egy nagyot a vízesések, pocsolyák, és egyéb vízfelületek számolása közben. A lélegzetelállító grafikát támogatva a törés mellett az autó viselkedése is igyekszik az életbeli megnyilvánulásokat követni, a felfüggesztés, a csúszások, mindmind úgy kell visszatükröződjenek, ahogy azt a valóságban is tapasztalnánk - legalábbis a programkódba épített több ezer fizikai képlet mindenképpen ezen fog munkálkodni. A versenyeket természetesen nem csak szingli, hanem többjátékos módban is kipróbálhatjuk, de mindkét variációban vadonatúj megoldásokkal találkozhatunk. Egyszemélyes kampányban választhatjuk például a nem-lineáris karrier módot, ahol szembetalálkozhatunk azzal a felfejlesztett Mesterséges Intelligenciával, aki már nem csak a pályákon mutatott teljesítményünket jegyzi fel, hanem akkurátusan ki is hozható a sodrából - tehát emberi érzésekkel felruházva dühösen, és teljesen kiszámíthatatlanul reagálhat majd. Multiplayer módban pedig több, egyedülálló megoldással is találkozhatunk (példának okáért mindjárt itt van a hangzatos nevű Hot Seat játékmód) - mindamellett, hogy az összes, hagyományosabb lehetőségek is rendelkezésünkre állnak majd.

A sziszifuszi részletességgel kidolgozott apróbb megoldások sorolását folytathatnánk napestig (csillogó tárcsafékek, televízió-szerű visszajátszás, élethű hanghatások) - ám a vésszesen közeledő lap alja miatt érdemesebbnek tartom még elrebegni a pályákra vonatkozó tényeket. A közel 60 pályányi szakasz, 6 nagyobb területre oszlik, melyek között találhatunk majd jeges hegyi terepet, dagonyázósabb városszéli területet, sivatagot, vagy akár egy homokos tengerpartot. A játékmenet pedig az 1nsane-hez hasonlóan a rally, és Off-Road keverékéből készült különös elegy lesz. A hallottak és látottak alapján megkedveltük - izgatottan várjuk az őszi debütálást, amikor is minden apró porcikájáról lehull a lepel, mi pedig belevethetjük magunkat az eszeveszett száguldozás és tuningolás legmélyebb bugyraiba.

Bagó Péter

INTERJÚ

Kozák Tamás, az Invictus vezéregyénisége válaszolt röviden kérdéseinkre.

- Hány gépjárművel találkozhatunk a játék folyamán?
- 8 darab irányítható autó lesz alapállapotban, de ahogy a játékos halad előrefelé, úgy kaphatja meg a további rejtett kasznikat.
- Ezek a járművek licencelt autók lesznek?
- Sajnos a törések miatt nem állt módunkban megvalósítani a valódi autókat, de igyekeztünk úgy válogatni, hogy felismerhetőek maradjanak a járművek...
- A gépigényről még nem hallottunk: milyen minimális, és ajánlott vas szükségeltetik a CRC futtatásához?
- A minimális, 25 FPS-t produkáló megjelenítéshez egy MX-es GeForce 2-re, és 1.4-es Pentiumra lesz szükség, míg a teljes élvezethez egy 3.6-os PIV-et ajánlunk ATI 9800-os kártyával.
- Végezetül játszható demóra, illetve video-előzetesre mikor számíthatunk?
- Az első animációk heteken belül elérhetőek lesznek a hivatalos honlapunkon, a játszható verzió pedig a nyár végi megjelenés előtt lesz esedékes.

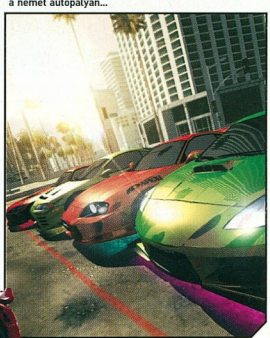
VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: Még nem tudni
MIBEN LESZ MÁS: Tereprali álomszép grafikai részletesség mellett, élethű fizikai rendszerrel alátámasztva.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Tuningolási lehetőség
- Valósidejű sérülés
- Még mindig nem 1nsane 2!

INFO JUICE GAMES | ACCLAIM | WWW.JUICEDTHEGAME.COM | 2004. SZEPTEMBER

Ilyen festéssel nem csoda, hogy én vagyok az első a screenshot-on!



Bármelyiket megbúgatnám egy kicsit a német autópályán...

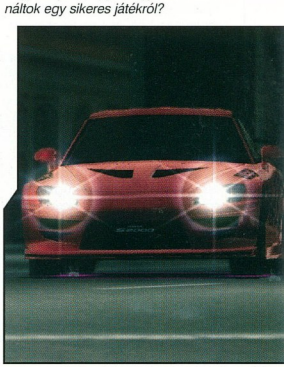
JUICED

„Need For Juice"

Talán nem kéne már meglepődnöm ilyeneken, de kicsit mégis ledöbbenek, ha ilyesmit látok. Hogy miről beszélek? Hát a divatról. Nem önmagában a divatról, hanem arról a fajta divatról, amely betört a játékiparba, és eltökélte, hogy lesz ami lesz, eltipor mindent, ami egyéni, egyéni akar lenni, vagy valaha volt valami köze az egyéniséghez. Hogy miért? Miért ne? Érdekel valakit a világ játékosainak az a szánalmasan apró töredéke, amelyik valami újra, érdekesre, tartalmasra, izgalmasra, innovatívra, EGYÉNIRE vágyik? Áh dehogy. A tömeg diktál. És mit diktál a tömeg? Amit mondanak neki. Kik és mit mondanak? Üzletemberek, és olyan dolgokat, amelyek segíthetnek nekik új házat építeni valahol Kaliforniában. De ilyen buta lenne a tömeg? Bizony, emellett igénytelen is. Megteheti, TÖBBSÉGBEN van.

A Juiced rövid, de magvas tesztje után úgy döntöttem, egy elképzelt interjú formájában írom meg a cikket. A következő sorok soha nem hangzottak el a valóságban, és a készítők (továbbiakban „K") mondatai mind az én elmém szüleményei. Azt nem tudhatom, mennyi közük van a valósághoz, talán több, talán kevesebb. Lássunk neki, én leszek „F"!

F: Hi, hogy vagytok?
K: Kőszi, jól, haladunk a munkálatokkal, reméljük őszre elkészül a Juiced!
F: Ez örvendetes. Lenne pár kérdésem a játékkal kapcsolatban.
K: Hajrá, szívesen válaszolunk.
F: Először is arra lennék kíváncsi, hogyan jött az ötlet, hogy megcsináljátok a Need For Speed: Underground nappali környezetben, száraz utakon játszható verzióját?
K: Hát izé. Ezt hogy kell érteni?
F: Ahogy mondom. Kipróbáltam a játékot, és bár sok tekintetben jobb az említett darabnál, de lényegében ugyanaz, gondolom, nem kellett sokat töprengeni az alapokon.
K: Azért ez nem egészen igaz. A Juiced nem csak hogy jobb, de több is! Hiszen nem csak japán és európai sportkocsik lesznek benne, hanem amerikai izomgépek is, összesen több mint 50 autó!
F: Döbbenetes. Ezt egyedül találtátok ki, vagy a kiadó súlyos pénzeket fizetett egy tanácsadó cégnek?
K: Mind saját ötlet, bizony!
F: Remek, de a tény tény marad, és a kérdésemre még mindig nem jött válasz. Mi az oka a magasfokú hasonlóságnak? Senkit nem zavar, hogy tulajdonképpen egy klónt csináltok egy sikeres játékról?

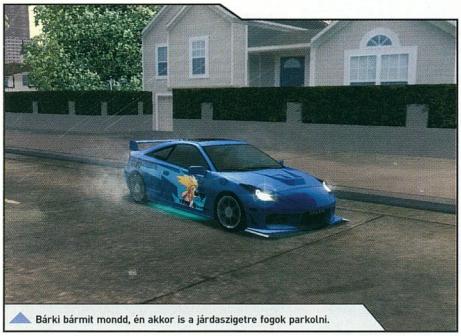


K: Hát talán lehet némi hasonlóság, de ennek semmi köze a Juiced alapötleteihez. Mi az utcáról merítettük az ötletet, körülnéztünk odakint, és azt láttuk, hogy az emberek szeretik bütykölgetni a méregdrága autóikat, szeretnek matricákat ragasztani rájuk, és legfőképpen szeretnek egymás ellen versenyezni az üres utcákon a tomboló tömegek előtt. A mi célunk mindezt bevinni az átlagotthonokba, lehetőséget biztosítani 12 éves gyerekeknek és 60 éves anyukáknak is, hogy átélhessék a „street" versenyzés semmihez sem hasonlítható élményét!

F: Hát ez sajnos igaz, és az ember pénzből él, titeket semmiért nem lehet hibáztatni… De lenne még egy pár kérdésem. Azt mégis hogy gondoltátok, hogy 2004 végén el akartok adni egy autós játékot, amelyben ugyanúgy egy láthatatlan csőben halad az ember, mint egy 10-12 évvel ezelőtti ökövületnek számító játékban?

K: Mi ezzel a baj?

F: Azon kívül, hogy istentelenül gagyi, semmi. Engem komolyan idegesít, amikor elég, ha a gázra tenyerelek, és az autó gond nélkül végigpattog a pályán. Különben is, mi-



Bárki bármit mondd, én akkor is a járdaszigetre fogok parkolni.

ért ne rohanhatnék fel egy járdára? Hol van ezzel a gond? Miért kellett letiltani?

K: Úgy gondoltuk, az autók helye nem a járdán van.

F: ……

K: Most mi van?

F: Elszámoltam tízig. Hagyjuk, haladjunk tovább! Mi a helyzet a játékmenettel?

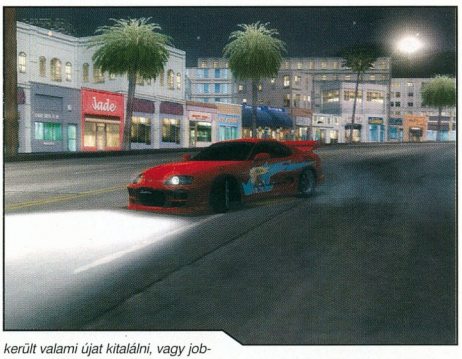
Itt si-

tünk. Ha meguntuk a gépi ellenfeleket, online is erőlködhetünk mások ellen hiperszuper, agyontuningolt autónkkal.

F: Minden elismerésem, a csapatjáték valóban izgalmas újítás, csak váljon is be. A játék amúgy elég látványos, sok szép grafikai megoldást tartalmaz. Ahhoz képest, hogy PC-n kívül még két konzolra is megjelenik, mindenképpen szemrevaló. Mit kell tudni a pályákról (azt leszámítva, hogy láthatatlan csővekből állnak)?

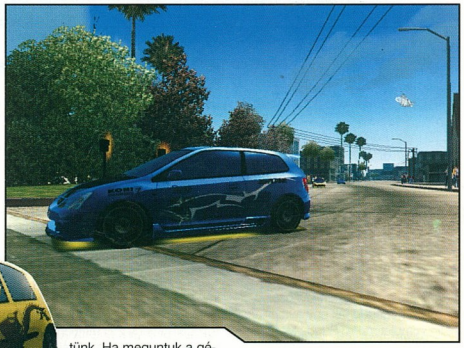
K: A pályák hatalmasak, és sok lesz belőlük. Egész városrészeket autózhatunk majd körbe, és végtelennek tűnő sugárutakon száguldhatunk.

F: Csak tudnám, honnan ilyen ismerős mindez… Mindegy. Gondolom az autók festését hihetetlen módon rétegekkel oldottátok meg, és a tuninghoz szükséges alkatrészek nagy



került valami újat kitalálni, vagy jobban biztok a kitaposott ösvényekben?

K: Sokféle mód áll a játékos rendelkezésére. Mindenki megtalálja a neki megfelelőt. Lehet a pénzért is versenyezni, építhetünk csapatot, vagy egyszerűen gyorsulhatunk mások ellen, ha nem szeretjük a kormánytekergetést. Különböző vezetéstechnikai kihívásokkal is szembenézhe-



mennyiségben állnak rendelkezésre, mind létező gyártóktól. Vagy tévedek?

K: Nem! Honnan tudtad?

F: :) Megérzés… Nos, van még valami, amit el akartok mondani az olvasóinknak?

K: Persze. Még annyit mondanánk el, hogy ez nem NFS:U, ez a Juiced! Igaz, hogy mi is főleg a Toyota Suprával reklámozzuk a játékot, de ez is bevált módszer, nekünk miért ne jönne be? A nitró legyen veletek!

Ismétlem, mindez az erősen lesokkolt elmém terméke. Nem a játéktól készültem ki, mert az tényleg nem rossz, megkockáztatom, hogy az eddigi legjobbnak ígérkező arcade „street" autós játék. Aki szereti ezt a stílust, élvezni fogja. De a „déja vu" akkor is nagyon intenzív jelen esetben, ha nem tudnám, mi ez, simán valamelyik korábbi játékra tippelnék. És ez szomorú, nagyon szomorú. Ha így haladunk, pár év múlva minden játék egyforma lesz, csak folytatásokkal és klónokkal találkozunk majd. De a pénz beszél, és ez történik, ha kinyitja a száját.

FREAK

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P4/AMD 1.5 GHz, 256MB RAM DirectX 9 kompatibilis VGA
MIBEN LESZ MÁS: A végigjátszás nem lineáris, mint a többi, hasonló jellegu játékban.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

- Tuningolható járgányok
- Zene
- Nitró

INFO CYANIDE STUDIO | DIGITAL JESTERS | WWW.CHAOSLEAGUEGAME.COM | 2004. JÚNIUS

EXKLUZÍV BETA TESZT

Hogyha csak ilyen ronda arcai vannak a Facemakernek, akkor inkább ilyen maradok...

Fémváz az élő szövet helyén.

CHAOS LEAGUE

Kaotikus koktél káoszkedvelőknek

Érdekes és egyedi ötlet fogant meg a Cyanide stúdió emberkéinek francia fejében. Miközben javában hegesztenek egy autentikus rögbiszimulátort Pro Rugby Manager 2004 néven, arra gondolhattak, a sportjátékok meglehetősen rétegcímek, így el kellene juttatni terméküket a nagyközönség szélesebb spektrumához is. Nosza, lecserélték a szereplőket és a környezetet fantasystílusra, implementáltak egy RTS-irányítási rendszert, és megfűszerezték az egészet erős brutalitással. A végeredmény egy meglehetősen kaotikus koktél lett, így tökéletesen illik rá a Káoszliga elnevezés.

Az alapszabály nagyon egyszerű: csapatod kilenc játékosból áll, a játékeszköz egy tojáslabda, melyet kézből kézbe dobálva át kell juttatni az ellenfél gólvonalán túlra. Eddig a sport. Innentől sutba dobhatjuk a fair play fogalmát, ugyanis ezen cél elérése érdekében minden eszközt bevethetünk. Ellenfelünk szerelése egyszerű: fizikai erőszakkal, vagy valamilyen mágiával ki kell őt ütni. Azért némi finomság itt van, ugyanis tilos a földön fekvő, ájult, vagy kómában heverésző komát tovább nyüstölni, fején ugrálni, lábát kitépni, ezen akciók megfékezésére lézeng a pályán egy összszakállú bíróbácsi, akit azért a meccs előtt meg lehet vesztegetni, hogy ilyen esetben fordítsa félre hószín üstökét.

Fentiek szellemében innentől kezdve a klasszikus RPG/RTS szabályok jönnek be, mondjuk, nagyjából a Warcraft3 magasságában. Minden játékosnak van életereje és lélegzete, utóbbi felfogható manának, hiszen ebből lehet speciális akciókat és varázslatokat végrehajtani, ha használsz belőle, szép lassan újratermelődik. A játékosok tapasztalati pontokat gyűjtenek, megfelelő mennyiség után új speciális képességek birtokába juthatnak, ezekből maximum nyolc lehet. Embereinknek van négy jellemző tulajdonsága: sebesség, brutalitás, ügyesség, védekezés. Támadó csatárnak természetesen az való, aki gyors és ügyes, hátvédnek pedig brutális, masszív lényeket kell állítanunk. A harmadik játékos maga a közönség, ugyanis ezek a vadállati nézők a zaftos akciókat szeretik. Ha kiszolgáljuk őket, emelkedik a tetszési indexünk, ha ez elér egy bizonyos szintet, elérhetővé válik hat „isteni képesség", mellyel elég nagy pusztítást hajthatunk végre. A közönség hergelésére külön akció van, sőt összeverbuválhatunk szurkolócsajokat is, akik elvégzik ezt helyettünk.

Játékosaink kiválasztása és mozgatása szintén a klasszikus RTS-sémát követi: bal klikk kiválaszt, jobb klikk odaküld. Több embert bekerítéssel lehet kijelölni, lehetőség van egyéneket vagy csoportokat gyorsbillentyűhöz rendelni, és megtalálhatók a különféle formációk és a viselkedés-beállítás (passzív/agresszív) is. Támadóink mellé őrt állíthatunk, ki védence megtámadását azonnal heves pofonokkal és rúgásokkal torolja meg.

A fentiek begyakorlására egy rég látott alaposságú, több lépcsőből álló oktatórendszert találunk, melyet szinte kötelező végiggyomni, ennek okára hamarosan rátérek. Több játékfajta is kínálja magát. Az első a gyorsmeccs, itt először ki kell választanunk a két szembenálló felet - 10 faj (emberek, orkok, elfek, törpék, goblinok, barbárok, élőhalottak stb.) 70 játékosa vár hívó szavunkra. Az egyszerű, sport- és menedzserjátékokhoz nem igazán szokott, sőt ilyenektől dülledt

szemmel és habzó szájjal menekvő emberi lény, mint speciel én, már itt megijed picit, ugyanis szó szerint elrettentő mennyiségű adat, táblázat és statisztika böngészhető át, hogy kiválasszuk a legjobb karaktereket. Ezután négy aljasság vásárolható meg jó pénzért - a bíró megvesztegetése, huligánok, akik picit megnevelik meccs előtt a szemben álló fél sztárját, dopping, illetve doppingellenőrzés, ha ugyanis úgy véljük, hogy hozzánk hasonlóan az ellenfél is előszeretettel tömi szteroiddal játékosait, némi vizeletvizsgálattal ezt bebizonyíthatjuk, pozitív eredmény esetén a lebukott lény azonnal kizárásra kerül. Mindezek végén megfelelő arénát kell választanunk, és mehet a móka. A komolyabb, elmélyültebb szórakozás kedvelőinek rendelkezésére áll a bajnokság, ahol egy negyedosztályú csapattal kell az élre rukkolnunk számtalan meccsen át, itt lesz igazán jelentősége embereink fejlődésének, szintlépésének. Ez a játékpont, plusz a scenáriós móka és a többjátékos üzemmód az én tesztverziómban még nem működött, erről többet nem igen tudok elmondani.

Nézzük magát a mérkőzést. Az első fontos lépés embereid elhelyezése a pályán, itt már be lehet vetni némi mágiát, konkrétan ködfejlesztést, mely elrejti a kezdőfelállást az ellenfél szeme elől, ami hasznos taktikai elem. Aztán elszabadul az őrület - és ez az a pont, ahol kicsúszik kezedből a gyeplő, és egyre elveszett-tebben szorongatod és rángatod a rágcsálót izzadó kezeddel. Mert ugye az ellenfél rohan feléd. A csatárt, vagy a már térfeleden böklászó, az átadást váró komáját eliminálnod kell valahogy, mielőtt elérnek a gólvonalra, ezt erővel vagy a 170 mágia egyikével kell kieszközölnöd. Közben a tömeget is kell spannolnod, hogy a jófajta mókákat elnyerd. Ha a labda kiesik az ellen kezéből, azt össze kell kaparni (az ügyetlen, nagydarab embered erre képtelen, jó poén, ahogy folyton elgurul előle a labda, amikor be akarja gyűjteni lapát kezeivel, bár roppant idegesítő), ha megvan a tojás, előre kell rohanni, jó időben passzolni - ezt persze az ellenség megpróbálja megakadályozni, és így tovább. Szinte képtelenség kilenc saját, és ugyanennyi szemben álló ember mozgására figyelni, azokat kontrollálni, a képernyő minden oldalán felsorakozott több tucat kapcsolót aktiválni, billentyűkombinációkat előhívni, és a többi. Sajnos semmiféle AI nem vezényli csapattársaidat, azt például én nem tudtam elérni, hogy amikor rohanok csatárommal a labdát szorongatva, egy másik hasonló figura kövessen, akinek le lehet passzolni azt, így előretolod embered, aztán váltás a másikra, őt is előreteretled, passz, előre, és a többi, eközben az amúgy jó eszű ellen már rég beletaposta a másik figurát a talajba, és a sírján szalonnázik. A pálya hátsó fertályán eközben árván maradt hátvédjeid széles hátsójukat vakarják, és pislogva szemlélik, ahogy elviharzik mellettük egy csatár, a bőrbogyót szorongatva. K.O.

Fentiek amúgy tökéletesen igazolják a játék címét, valóban kaotikus az egész. Egy kényszerű megoldás létezik: a játék indítása előtt RTS-ből TBS-be kapcsolhatsz, azaz a valósidejű gyüszmékelést körökre osztott parti válthatja fel. Itt azt is beállíthatod, hogy mennyi időd legyen gondolkodni és stratégiázni (10, 15, 25 vagy 40 másodperc), ekkor mindenkinek szépen kioszthatod a feladatát, majd jön egy 5 másodperces végrehajtási szakasz, ahol a gép lepörgeti a dolgokat, ezután jöhet megint a tili-toli. Mondjuk ez meg pöttyet unalmas így, legalábbis számomra az volt, bár rutinos sakkozók, akiknek van türelme egy lépés felett két napot morfondírozni, nagy örömet találhatnak majd benne.

Maga a körítés viszont semmiféle ellenvetést nem kelthet senkiben. A menürendszer zseniális és hangulatos, az interfész is kellemes, bár picit szétszórt és bonyolult, például szerintem elég lett volna csak a kiválasztott játékos mágiáit megjeleníteni ahelyett, hogy a csapat teljes eszköztára a képernyőn terpeszkedik. A grafika nagyon eltalált, teljes 3D-ben pompázik, a képernyőfelbontás extrém magasságokig tornázható, a grafikai részletesség, élsimítás és

egyéb mókák is rendszerünkre hangolhatók, mindent feltolva is kellemesen futott a jószág. A szereplők mind egyéniségek, egyéni animációval, ez igen kellemes látvány, persze sem RTS, sem TBS módban ezt nem igen tudod közelről szemlélni, mert előbbi esetben nem lesz rá időd, utóbbiban pedig gyakorlatilag állóképeket látsz, öt másodperces gyorscsévéléssel megszakítva. A hangok és a zene szintén profi munka, szavunk erre sem lehet.

Összességében egy igen látványos, értő kezek által összerakott anyagról van szó, azonban nekem a játékmenettel nem sikerült megbarátkoznom. Persze várjuk meg a végleges verziót, és bízzuk a végső ítéletet olyan játékosokra, akik a csapatmókákban, sportjátékokban otthon érzik magukat. Én inkább maradok a magányos hős kontra gonosz kiosztásnál, azzal még elboldogulok valahogy.

]{redenc

VÁRHATÓ MINIMUM CONFIG: P133+ CPU, 24 MB RAM, 16-bit SVGA, 500 MB HDD
MIBEN LESZ MÁS: Sportjáték és fantasy RTS egyedi ötvözete.

DVD: Demo, Video, Háttér, Képmutató, Trainer, Patch

+ Grafika
+ Humor
- Kaotikus

HARDWARE

ATI RADEON X800 PRO 92

ELMÉLET - TECHNOLÓGIA

80 **KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ**
A jegyzett honi hardware-eladók közül tízből kilenc ezt ajánlja.

81 **A WINDOWS JÁTÉKOK JÖVŐJE**
Az E3 során találkoztunk Dean Lester-rel, aki mesélt az XNA-ról, a Windows Longhorn-ról, és a DirectX jövőjéről.

82 **HARDWARE NEWS**
Rajta tartjuk ujjunkat az informatika ütőerén.

84 **PIACI KÖRKÉP**
Ami elmúlt hónap óta változott az a főbb hardver összetevőkben.

86 **GAINWARD ÚJDONSÁGOK**
A német cég kellemeses multimédiás újdonságokkal rukkolt elő.

88 **G POINT**
Az MSI Access point a lanpartik egyik kedvenc résztvevője lehet.

104 **ADSL - A NAGYOBB SÁVSZÉLESSÉG ELŐNYEI**
A szélessávú internet elérések árának csökkenése miatt már mindenképpen megéri váltani.

106 **ITT A DIGITÁLIS KÁNAÁN**
Egyre könnyebb az interneten keresztül hozzájutni a kedvenc slágereinkhez. Ehhez csupán néhány programot kell ismernünk.

GYAKORLAT - TESZTEK

90 **T610 UPGRADE =T630**
Megérkeztek a Sony Ericsson új modelljei, megnéztük, hogy a mit rejt a mutatós külső.

92 **ATI RADEON X800 PRO**
Élesedik a verseny a vezető grafikus kártya gyártók között. Megnéztük, hogy mivel rukkolt elő az ATi.

94 **NVIDIA 6800 ULTRA**
Az Nvidia visszavágni készül, az új generációs kártyái már itt vannak, hogy bizonyítsanak.

100 **HELYZETJELENTÉS DVD-ÍRÓK TERÉN**
Az elmúlt időszakban egyre gyorsabb és nagyobb tudású írók jelentek meg a piacon.

102 **ANTEC BEMUTATÓ**
A ház a hiedelemmel ellentétben nagyon fontos eleme a számítógépünknek. Az sem árt, ha praktikus, és mutatós.

108 **ICEMAT ÉS STEELPAD TERMÉKEK**
Minden, amire a profi játékosoknak szüksége lehet.

KONFIG AJÁNLÓ

A JÖVŐ - HIGH END

CPU - Pentium 4 3 GHz 800MHZ FSB/512MB Cache **45000 Ft**
ALAPLAP - Asus P4C800-E Deluxe **45000 Ft**
RAM - 1GB 400 MHz DDR-RAM (2x512 dual-channel) **36000 Ft**
VIDEO - 256 MB ATI Radeon 9600 XT video **39300 Ft**
HDD - 160 GB 7200 Maxtor HDD (Serial ATA, 8MB cache) **23000 Ft**
DVD-ROM - Asus DVD olvasó **7000 Ft**
DVD+-RW - Asus DRW-0804/D DVD+-RW **23000 Ft**
EGYÉB - Ház, billentyű, egér, FDD **15000 Ft**
ÖSSZESEN: 237000 Ft + ÁFA

A JELEN - MEDIUM

CPU - Intel Celeron 2,8 GHZ + FAN **27000 Ft**
ALAPLAP - Asus P4P8x+ alaplap **20000 Ft**
RAM - 512 MB 400 MHz DDR-400 RAM (2x256 dual-channel) **18000 Ft**
VIDEO - Asus 9600SE 128MB TD VGA TV Out **20000 Ft**
HDD - 120 GB 7200 Maxtor HDD **18000 Ft**
DVD-ROM - LG DVD+CD-RW GCC-4520BB **12000 Ft**
EGYÉB - Ház, billentyű, egér, FDD **11500 Ft**
ÖSSZESEN: 126500 Ft + ÁFA

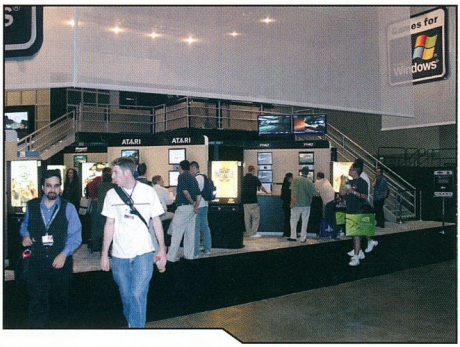
A MÚLT - MINIMUM

CPU - Intel Celeron 2 GHz CPU + FAN **15000 Ft**
ALAPLAP - AsRock P4i48 alaplap **13000 Ft**
RAM - 256 MB 400 MHz DDR **9000 Ft**
VIDEO - ATI Radeon 9200SE 128MB (Club 3D) **12000 Ft**
HDD - 80 GB 7200 Maxtor HDD **13000 Ft**
DVD-ROM - LG DVD-ROM **6000 Ft**
HÁZ - Ház **5000 Ft**
FDD - FDD **2500 Ft**
EGYÉB - billentyű, egér **4000 Ft**
ÖSSZESEN: 79500+ÁFA

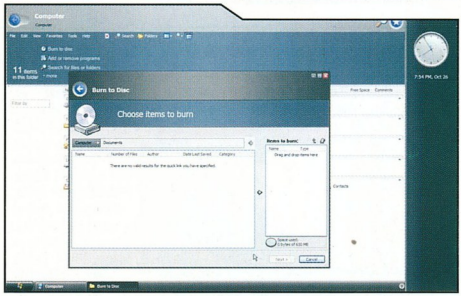
A WINDOWS JÁTÉKOK JÖVŐJE

Milyen változások várhatók a játékok világában?

Lassan már hagyományná válik, hogy minden nagyobb játékkiállításon összefutunk a Microsoft képviselőivel, hogy meséljenek kicsit a PC-s játékok - ahogy ők nevezik, Windows játékok - és a DirectX jövőjéről. Most ez a találkozás különösen időszerű volt, hiszen nemrégiben bejelentették az XNA fejlesztői környezetet, és szép lassan közeleg a Windows Longhorn kiadása is.



Dean Lesterrel - a DirectX fejlesztői csapatának vezetőjével - az ECTS-en beszélgettünk tavaly, és akkor azt mondta, érzik, hogy elhanyagolták a Windows-t, mint játékplatformot az X-Box megjelenése óta eltelt időszakban. Azt ígérte, hogy hamarosan jóval nagyobb hangsúlyt fektetnek majd a PC-s játékokra, és mindent elkövetnek a fejlődésének érdekében. Érhető módon igen sok múlik a Microsoft hozzáállásán, az operációs rendszerük és az abba integrált DirectX kulcsfontosságú eleme a láncolatnak. Dean Lester a DirectX kapcsán elmondta, mennyire jó érzés, hogy a játékfejlesztők és a játékipar eljutott odáig, hogy az egy éve kiadott DirectX 9-be zsúfolt lehetőségeket használni kezdték.



Több mint fél év telt el az előző találkozás óta, az E3 során sikerült egy újabb találkozót összehoznunk. A kiállítást bejárva rögtön láthattuk, hogy a Microsoft máris tett néhány lépést, a hatalmas X-Box stand mellett építettek egy Games for Windows standot is. Itt találkoztunk újra Dean Lesterrel, aki időközben a Windows grafikák és játék-technológiák részlegének vezetője lett. Megtudhattuk, hogy a Microsoft a PC-s játékok támogatását egy új brand építésével kezdte, innen jött a PC-s játékokkal foglalkozó stand neve is. Az E3 szervezése során az volt az alapkoncepció, hogy egy helyre összegyűjtsenek minél több nagy címet, ezzel is demonstrálják a várható irányvonalakat. A standjukon a saját játékaik - pl. Dungeon Siege 2, Zoo Tycoon 2 - mellett olyan játékokkal lehetett játszani, mint a Pirates! vagy a Warhammer 40000: Dawn of War.

Három fontos témakör merült fel a beszélgetés során, ezek a nemrégiben bejelentett XNA környezettel, a Windows Longhornnal és a DirectX jövőjével kapcsolatos kérdések voltak.
Dean Lester elmondta, hogy az XNA egy fejlesztői környezet, amelyet azért hoztak létre, hogy végre meglegyen az átjárás a különböző platformok között, tehát ugyanazt a környezetet használva lehessen Windows operációs rendszerre, X-Box-ra, vagy mobil Windows platformra játékot fejleszteni. Egy jó fejlesztői környezet nagy szabadságot adhat a fejlesztőknek, nem kell a tervezéssel, és saját eszközök fejlesztésével bajlódniuk. Az XNA segítségével próbálják meg ráadásul a különböző platformok jól bevált megoldásait elérhetővé tenni a többi platform számára is. Ilyen például az online játékhoz bevezetett X-Box Live-szolgáltatás, amelynek tapasztalatai alapján - és persze kihasználva az XNA lehetőségeit - könnyen fel lehet építeni egy afféle „Windows Live" szolgáltatást. Ez megkönnyítené, egyszerűsítené az online fizetéseket, a játékokhoz való csatlakozást, de nyilván megnehezítené a játékkalózok dolgát. Mivel egyre népszerűbbek az online játszható programok, a szolgáltatás bevezetésével - amit egyébként megpróbálnak a Windows Longhornnal egy időben, várhatóan 2005-ben elindítani - védelmet tudnának nyújtani a tört verziók elterjedése ellen. Egy másik fontos céljuk, hogy a játékok irányítását egységesítsék, többek között elősegítve, hogy a különféle gyártók ugyanazokkal a kontrollerekkel tudjanak megjelenni az összes platformra. Az sem jelentene hátrányt, ha a játékosok minden platformon gyorsan otthon érezhetnék magukat, de ez egyelőre a mostani - főleg irányításbeli - különbözőségek miatt szinte megoldhatatlan. Az XNA abban is segítséget nyújthat, hogy a különböző grafikai és hang megoldásokat elérhetővé tegyék az összes platform számára.

A Windows Longhornt már ezeknek a változásoknak a szellemében fejlesztik, hiszen olyan operációs rendszert szándékoznak kiadni, amely lehetővé teszi a konzol szintű játékot a PC-ken. Azaz a tervek szerint nem kell többet bajlódnunk az installálgatásokkal és egyéb beállításokkal, csak be kell tennünk a lemezt, és már indíthatjuk is a játékot. Aki úgy érzi, hogy kezd közeledni az X-Box és a PC egymáshoz, az jó helyen tapogatózik, a Microsoft fejlesztői első lépcsőben meg akarják oldani, hogy a multiplatform többjátékos programokkal mindkét tábor játszhasson egymás ellen, majd a későbbiekben azt is, hogy ugyanazok a programok mindkét platformon fussanak. A DirectX kapcsán Dean Lester elmondta, hogy még mindig rengeteg kiaknázatlan lehetőséget rejt a 9-es, tehát a Windows Longhornnal megjelenő, egyelőre DirectX 10 munkacímen futó verzió megjelenése előtt nem várható újabb kiadás.

Uniq

VISSZATEKINTÉS

A közelgő változásokhoz hasonló történelmi lépésekkel utoljára 1994-1995 környékén találkozhattunk, a híres-nevezetes Windows 95 megjelenésekor. Emlékszem, hogy a felinstallálása után sokan le is törölték az új operációs rendszert, és mindenfelé találgatások indultak, hogy mennyi idő kell vajon, hogy megbukjon, mint új játékplatform. A játékosok a DOS-t részesítették előnyben, főleg azért, mert ugyanazok a programok gyorsabban futottak DOS alatt, mint Windows 95-ön elindítva. Ennek oka egyrészt a magasabb gépigény volt. Azóta már számtalan új verzió és új hardver látott napvilágot, és a játékok elképesztő változáson mentek keresztül.

USA: több laptop, mint asztali gép

A Fujitsu fejlesztéseinek köszönhetően a notebookokba szánt merevlemezek teljesítménye és kapacitása megközelítette az asztali változatokét, ugyanakkor az árat sikerült nagymértékben leszorítani, hamarosan piacra kerülnek 100 GB-os, Serial ATA felületű, 7200-as fordulatú mini változatok is. Ennek köszönhetően a piacon egyre nagyobbá vált a hordozható gépek részaránya, ugyanis eddig pont a kisebb tárolókapacitás miatt döntöttek a felhasználók asztali PC mellett.

A Current Analysis piackutató cég legfrissebb adatai szerint a teljes amerikai PC-piac 56 százalékát tették ki a hordozható számítógépek a május 29-én zárult héten.

3D-s kép a monitoron!

Körülbelül fél éves késést követően a Sharp június 10-én bejelentette, hogy június 18-ától kapható lesz Japánban a cég 15 hüvelykes képátlójú, háromdimenziós képmegjelenítésre képes asztali LCD-monitora. A térérzet kiváltásához nincs szükség semmilyen egyéb eszközre, speciális szemüvegre. A 2003-as CeBIT-en a Quake III akciójátékkal demonstrálta a technológia előnyeit a Sharp.

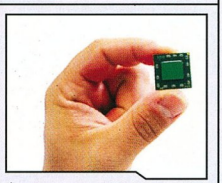
Bár a CeBIT-es demonstráció kifejezetten a játékosok számára jelenthetett újdonságot, a kijelző ára garantáltan nem ezt a csoportot célozza. Az előzetes becslések szerint a 15"-os, 1024 x 768 pixeles felbontású, 25 ms-os utánvilágítási idővel rendelkező modell több ezer euróba fog kerülni.

A Sharp európai kutatóközpontjában több mint 10 évig folyt a fejlesztés, amelynek eredményeképp a 3D LCD technológia már készen áll a sorozatgyártásra.

A technológia azon a jelenségen alapul, hogy a legtöbb régebbi típusú LCD monitor csak bizonyos szögből látszik jól. Ha olyan monitort készítünk, mely más szögből szemlélve egy másik képet ad, már kész is van az a kijelző, melyen térhatásúnak tűnő képet láthatunk. Ebből fakad, hogy a térérzet csak úgy érvényesül, ha szemből nézzük a monitort. A kijelzőn egy színes indikátor található, amely annak alapján változtatja a színét, ahogy a néző változtatja a pozícióját. Így megtalálható az ideális nézőpozíció.

Transmeta - új notebook processzorok

A Tajpejben (Tajvan) megrendezett Computex kiállítás alkalmával az amerikai Transmeta bemutatta új, alacsony fogyasztású Efficeon processzorait. A japán Fujitsu fejlesztőgyárában készülő lapka 90 nanométeres csíkszélességű technológiával készül, amely azonos felépítés mellett körülbelül 52 százalékkal csökkenti a chip méretét. A termék fő piaci ellenfele a notebookokba és más mobil eszközökbe szánt Intel Pentium M és az a köré épülő Centrino lapkacsalád. A processzor kis mérete nagymértékben csökkenti a termék árát, ugyanakkor nagymértékben csökken a chipek áramfelvétele, ezért még jobban megfelelnek a hordozható számítógépek igényeinek.



A több új technológiát felvonultató processzor 1,6 GHz-es, és valószínűleg július vagy augusztus környékén válik hozzáférhetővé. Az ígéretek szerint az év végéig gyorsabb példányok érkezése is várható.

DVD-írás: maximum 16-szoros sebesség

Hamarosan piacra kerülnek az első 16x-os DVD-írók, sőt a BenQ kínálatában már találunk is ilyet. Azonban a gyártók is elismerik, hogy ennél nagyobb sebességű készülékek nem készíthetők el a jelenlegi technológiákkal. A 16x-os sebesség elérésékor a polikarbonát anyagból készült műanyag lemez 10 ezres percenkénti fordulatszámmal pörög a meghajtóban, ennél nagyobb sebesség esetén a lemez egyszerűen szétrobbanna a készülékben.

Ez az írási sebesség a jelenleg elérhető legmagasabb.

A gyors írás egyik kulcseleme a megfelelő „írási stratégia" kidolgozása. Nem mindegy ugyanis, hogy az írást végző lézerimpulzusok mennyi ideig és milyen energiával pásztázzák végig a lemezt a jelek, a digitális 1-et és nullát reprezentáló, rosszabb fényvisszaverő tulajdonságú „égetett" jelek létrehozásához.

Az apró jelek előállítása rendkívül nehéz az egyre növekvő sebesség mellett, hiszen a hordozórétegnek egyre kevesebb ideje van felmelegedni és lehűlni. Különösen nagy gondot okoz, hogy a felforrósodott hordozórétegbe vésett új jel részlegesen vagy akár egészében is törölheti a szomszédos jelet.

A készülékbe helyezett lemez kerületi sebessége az írás végén több mint 200 km/óra, az írónak ilyen sebesség mellett kell a lézer által okozott impulzusokkal a kevesebb, mint 5 századmikron méretű piteket létrehozni!

Újabb Creative audiolejátszó

Újabb változattal bővíti Zen márkanevű, beépített merevlemezzel ellátott audio lejátszói körét a Creative. A Zen Touch névre keresztelt jukeboxban 1,8 hüvelykes, 20 GB-os merevlemezt helyeztek el a cég mérnökei.

A lejátszó a mellékelt akkumulátor segítségével különösen hosszú, akár 24 órás folyamatos üzemidőre is képes.

Az új Zen Touch főként egyedi navigációs rendszerével tünik ki a többi Zen lejátszó közül, a menürendszert egy „pöcökegérrel" és egy „OK" gombbal kezelhetjük. Az Apple iPod-hoz erősen hasonlító jukeboxot USB2.0 felületen keresztül tölthetjük fel zenével.

A készülék akusztikus paraméterei közül kiemelkedik 97 dB-es jel-zaj viszonya. A lejátszó várhatóan 300 eurós áron kerül az európai piacra, azonban Amerikában csupán 270 dollárért lesz kapható.

NVIDIA fejlesztések PCI Express felületre

Egyes híresztelések szerint már elkészült az NVIDIA az NV45-ös chipjével, mely valószínűleg az NV40-es (GeForce 6800) PCI Express felületű változata.

Az NV40-es egy külön chip közbeiktatásával már képes erre a gyorsabb kommunikációt biztosító illesztésre, azonban az újabb változatba ezt már beépítették, sőt, mivel az NV40-es csak egy irányú kommunikációra képes ebben az üzemmódban, az NV45-ös full duplex módjával némi sebességnövekedést is jelent a költséghatékonyabb gyártás mellett.

Creative profi hangkártyák

A Creative Labs eddig inkább az otthoni felhasználókat célozta meg hangtechnikai berendezéseivel, azonban újabban stúdió minőségű kártyákat is a piacra kíván dobni. Az új EmulatorX termékcsoport három hangkártyát, négy különböző terméket tartalmaz: Creative Professional E-MU 0404, E-MU 1212M, E-MU 1820M (EmulatorX Studio) és az E-MU 1820. A kártyák mindegyike E-MU chipet alkalmaz a hangok megszólaltatásához, jelentős különbségek csupán a kimenetek típusában és mennyiségében fedezhetők fel. Az EMU 1820 M csomag egy külső racket is tartalmaz a normál E-MU 1820 változathoz képest.

A professzionális hangkártyák pontos specifikációi egyelőre nem ismertek, a Creative valószínűleg más, talán fogyasztói piacra szánt termékekkel együtt mutatja be majd a stúdióknak kínált hangkártyáit.

Jönnek a kék lézeres lemezek

A tajvani Computex kiállítás alapján a gyártók hamarosan készek lesznek az írható és újraírható Blu-Ray és HD-DVD lemezek sorozatgyártására. A vezető gyártók közül a Ritek Corporation, a Prodisc Technology Inc., és a CMC Magnetics Corp. mutatott be kék lézerrel kezelhető optikai lemezeket.

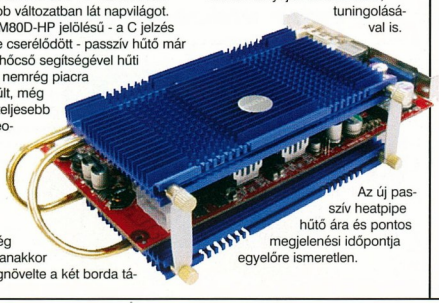
A Ritek egyelőre csak „HD DVD RW" és „HD DVD R" lemezeket mutatott be, melyek mintapéldányait már teszteli a formátumot kifejlesztő Toshiba és NEC.

A BlueRay lemezek 2004 végén, a HD-DVD típusok pedig 2005 folyamán kerülnek majd a piacra.

Újabb Zalman VGA hűtők

A hazánkban is igen közkedvelt, teljesen csendes, csúcskategóriás videokártyák számára is passzív hűtést biztosító Zalman ZM-80C-HP hamarosan újabb változatban lát napvilágot. A ZM80D-HP jelölésű - a C jelzés D-re cserélődött - passzív hűtő már két hőcső segítségével hűti le a nemrég piacra került, még erőteljesebb videokártyákat.

A cég ugyanakkor megnövelte a két borda távolságát, ezért a ZM-RHS1 néven forgalmazott új memóriahűtő bordák elférnek a hatalmas hűtőbordák alatt. A csendes megoldást kedvelők így bátrabban próbálkozhatnak kártyájuk túlhúzásával, tuningolásával is.



Az új passzív heatpipe hűtő ára és pontos megjelenési időpontja egyelőre ismeretlen.

Jönnek az újabb olcsó AMD processzorok

Az AMD az év második felében dobja piacra Sempron márkanevű processzorait, amelyeket kifejezetten legalsó kategóriás számítógépekbe szán. Emlékezetes, hogy az AMD 2000-ben vezette be alsó árkategóriás Duron processzorát, amely azonban nem váltotta be a hozzá fűzött várakozásokat és a piac perifériájára szorult. Ennek legfőbb oka, hogy az Intellel folytatott kíméletlen árversenyben az AMD az Athlon árát az Intel Celeronhoz igazította, hogy kelendővé tegye a versenytársánál lényegesen nagyobb teljesítményt nyújtó lapkát. A Duron egy ideig nem is volt a piacon, nemrég azonban a cég újjáélesztette a termékcsaládot, melyeket ma elsősorban a fejlődő piacokra szánja az AMD.

A Sempron név a latin „semper" (mindig) szóból ered, az AMD szerint a Sempron egy, a mindennapokban használható processzort jelent.

A hírek szerint a premier augusztusban esedékes, a nyár végén az AMD nem kevesebb, mint négy Sempron processzort dob piacra, amelyek közül három Socket A, egy pedig Socket 754 kivitelű.

A Socket A foglalatba illeszkedő Sempronok valójában Athlon XP processzorok, csak a nevük változott, a Socket 754 kivitelű lapkák pedig K8 magos chipek, amelyek egycsatornás memóriavezérlőt és 256 kbyte L2 cache-t tartalmaznak, viszont hiányzik belőlük a 64 bites utasításkészlet, valamint az NX-bit támogatása.

A lapkák órajele, illetve ára egyelőre nem ismert.

Viselhető videokamera

Különleges képrögzítő kamkordert fejlesztett ki a Deja View. A hordozható, sőt, viselhető Model 100 készülék apró kamerája akár egy szemüvegre is rögzíthető, s pontosan azt rögzíti, amit gazdája néz. A készülék bekapcsolását követően 30 másodperces időugrást végezhetünk, azaz egyetlen gombnyomással elmenthetjük az elmúlt 30 másodperc történéseit egy rövid videoészlet formájában.

A 320 x 240 pixeles, 30 kép/másodperces, hangot is tartalmazó videókat rögzítő készüléket akár övünkre is fűzhetjük a mobiltelefon mellé.

A video anyagot Secure Digital memóriakártyákra menti a mini kamkorder.

A Model 100 készüléket a Singapore-i Advent Electronics készíti majd a Deja View számára.

A készülékre már vesznek fel előrendeléseket, nem kevesebb, mint 399 dollárba kerül egy-egy példány.

Seagate mini merevlemez

A Seagate bejelentette a Compact Flash kártya helyére csatlakoztatható mini merevlemezeit, melyek 2,5 és 5 GB-os kapacitással kerülnek forgalomba.

A Seagate apró merevlemezei 3600-as percenkénti fordulatszámon működnek és nagyobb méretű beépített átmeneti memóriával, buferrel is rendelkeznek a rázkódások, vibrációk esetén előforduló adatkimaradások kezelésére. Ezt a megoldást „RunOn" névre keresztelte a vállalat.

Az 1 hüvelykes apró merevlemezeket az év későbbi időszakában dobja piacra a Seagate egyelőre ismeretlen áron és időpontban.

A gyártó megjelenése a piacon egyszerre növeli az árversenyt és segít megoldani az égető hiányt: a piac szereplői ugyanis egyszerűen képtelenek kielégíteni az audio lejátszók és egyéb hordozható eszközök által támasztott igényeket.

USB portos telefontöltők

FORRÁS RAMIRIS

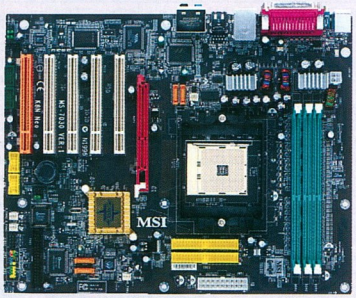
Érdekes termék került a piacra, egyedi ötlet alapján: köztudott, hogy a számítógépek USB portja tápfeszültséget szolgáltat. Az APC ennek segítségével számos telefontöltőt dobott a piacra. Gondoljunk csak bele, hogy milyen hasznos lehet, hogyha kevés a konnektor az íróasztalon, vagy ha a telefon eredeti töltőjét nem találjuk sehol. Ráadásul akár laptopunk akkumulátoráról is feltölthetjük a mobilt.

Az amerikai illetőségű gyártó, melynek főbb profiljai a szünetmentes tápok, hálózati zavarszűrők, túlfeszültségvédők és ezek kiegészítő termékei, mindig is a magas színvonalú minőséget és a kivételes megbízhatóságot képviselte. A telefontöltőkből többféle kerül a piacra, Nokia, Siemens, Motorola, Ericsson, Panasonic és Alcatel telefonok különböző típusaihoz.

MSI K8N Neo Platinum

FORRÁS RAMIRIS

Az MSI Socket 754-es alaplapja az nForce 3-as chipkészletet használja. Az alaplap nagyon kedvező áron nyújt kiváló teljesítményt az AMD 64 bites processzoraival. A K8N NEO Platinum a Socket 754 tokozású 3200+, 3400+, vagy magasabb órajelű processzorokat támogatja. Az alaplapon található 4db Serial ATA port, mely RAID tömbök kezelésére is képes, 1db 8X AGP slot, 3db DDR memória csatlakozó 400Mhz támogatással, Gigabites Ethernet interface, 3db IEEE 1394 FireWire csatlakozó, 7.1-es hangkártya, illetve 8db USB 2.0-s port is.



Samsung zsinórnélküli optikai egér

FORRÁS RAMIRIS

A már így is rengetegféle terméket gyártó Samsung újabb termékfejlesztéssel tört be a piacra. A tervező kiváló összhangban kombinálta az egér funkcióit és a stílust. Fejlett optikai érzékelőjének köszönhetően precízen irányítható szinte minden felületen. Felosztása az ideális három gomb és egy görgő, mely mindennapi használatra kitűnően alkalmas. Beállítása gyors és egyszerű. Stílusjegyeiben a tipikus Samsung dizájn fedezhető fel, mely egyszerű eleganciájával hódít. Az USB vagy PS/2 portra csatlakoztatható adó-vevőegység kísértetiesen hasonlít az egér formájához, ezért nem árt meggyőződni róla, hogy nem kevertük-e össze őket.

Zalman termékek megszállott tuningolóknak

FORRÁS MISTRAL

A Zalman cég kiváló minőségű tápegységeivel vált ismertté, azonban rendhagyó formájú és minőségű hűtőket is készít. Akik nem csak a gyári órajelen kívánják üzemeltetni gépüket, vagy csak egyszerűen úgy érzik, hogy túlmelegszik valamelyik alkatrész, a cég palettáján biztosan találnak igényüknek megfelelőt.

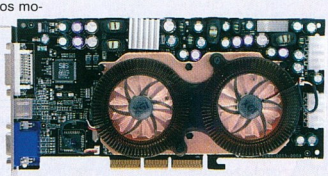
A cég zászlóshajója a CNPS7000A-CU típusú proceszszorhűtő, melyet majdhogynem az összes gyártó összes alaplapjára felszerelhetünk a hozzá adott különféle leszorítók segítségével. A ventillátorának fordulatszáma természetesen állítható, a csendes üzemtől kezdve egészen a tuning fokozatig. Akiknek videokártyája vagy memóriarevlemeze szenved a hőgutától, azok is találnak bőven megoldást bajaikra: passzív (ventilátor nélküli) és aktív hűtők széles skálája áll a vásárlók rendelkezésére.

Igazi csemegének számít a cég komplett vízhűtési rendszere, mely szintén kapható a hazai üzletekben.

Club3D videokártyák

FORRÁS RAMIRIS

A hazai piac újabb gyártóval bővült: a Club3D négy videochip-gyártó számos modelljével készít grafikus kártyákat. A cég 2001-ben alakult, palettáján nem csak ATI és nVidia kártyák vannak, hanem S3 és XGI is. A termékekre a gyártó 2 év garanciát vállal.



GeCube videokártyák

FORRÁS MISTRAL

Már kaphatók a Gigabyte cégcsoportjához tartozó Gecube grafikus kártyagyártó termékei. Többek között találhatunk háromfajta Radeon 9600 XT, mint pl. a tuning kedvenc Extreme kivitel, és Radeon 9800 XT is. A kártyákra a forgalmazó 2 év garanciát vállal, és a Sulinet Expressz program keretében is forgalmazza.

Sirtec és Chieftec tápok

Megjelentek a hazai boltokban a HPC termékcsaládjába tartozó Sirtec és Chieftec tápegységek. Ezek az energiaellátó eszközök számos védelemmel is el vannak látva: túlfeszültség, túláram, rövidzár, túlmelegedés ellen, továbbá extra szolgáltatások is találhatók benne: hőmérséklet függvényében változó ventilátor fordulatszám-vezérlés,

aktív / passzív PFC, ventillátor sebességmérő csatlakoztatása, Serial ATA-csatlakozók és extra hosszú kábelek szerver és nagytorony házakban való felhasználásra. Ezen szolgáltatások mellett az amúgy jóval magasabb ár mindjárt nem tűnik olyan vészesnek, nem beszélve arról, hogy egy jó minőségű tápegység megóvja a gyakran több százezer Ft értékű számítógépet.

FORRÁS MISTRAL

Újabb, még gyorsabb reagálású TFT-monitor

Egyre inkább terjednek az LCD-k, nem csak az irodai, hanem már az otthoni felhasználók körében is. Mindez az egyre jobb minőségű paneleket beszerelő gyártóknak és az olyan termékeknek köszönhető, melyek képesek a képmegjelenítés sebességében is felvenni a versenyt a CRT-monitorokkal. Erre remek példa a BENQ FP767-12, az FP783, mert mindkét 17"-os LCD monitor tökéletesen megfelel a játékosok igényeinek is, a maguk 12 ms-os válaszidejükkel. De úgy látszik a BENQ a tehetősebb célcsoport igényeit is maradéktalanul ki akarja elégíteni, mert a legújabb 19"-os LCD-je 16ms-ot „tud", 450:1-es kontrasztaránnyal és 250cd/m2-es fényerővel övezve. A TCO2003-as szabványnak megfelelő termék beépített hálózati tápegységgel lesz szerelve. Aki nagyon igényes és megteheti, az még aludjon egy párat, mert hamarosan jön a 12ms-os 19"-os változat, az FP937s.

FORRÁS RAMIRIS

Routerek ADSL és KábelTV-s internethez

Akinek otthonában több számítógép található, biztosan gondolkozott már azon, hogy meglévő internet-hozzáférését hogyan tudná az összes gépen használni, akár egy időben is. Ehhez nyújtanak gyors és egyszerű megoldást a különféle routerek. A Surecom SP888V4 típusú terméke kifejezetten olcsó, és a legtöbb otthoni felhasználó minden igényét kielégíti: a meglévő előfizetésre akár négy számítógép is kapcsolható külön eszköz nélkül. Akit zavarnak a kábelek, válasszon olyan routert, melyet Wireless interface-szel is elláttak, ilyenek is kaphatók a kiskereskedelmi forgalomban.

NEC kétrétegű DVD-író

Nem is olyan régen a DVD-szabványok megjelenésekor még csodálkozva szemléltük a 4,7GB-os DVD-lemezeket, melyek az akkoriban szokásos CD-lemezeknél kb. hétszer annyi információ tárolására voltak képesek. A fejlődés azonban nem állt meg, itt vannak a Dual Layer-t támogató DVD-írók, melyek a normál méretű 12cm-es Dual Layer DVD+R lemezekre 8,5 GB adatot tudnak felírni. Az NEC 2510A OEM írója támogatja az új formátumot, valamint természetesen az eddigi jól bevált szabványokat. Az eszköz egyéb tulajdonságai megegyeznek a már ismert 2500-as modellével, CD-újraíró része a CD-R-lemezeket 32x sebességgel, CD-RW-lemezeket 16x-esen írja. DVD-újraíró egysége egyaránt kezeli a „+"-os és a „-"-os lemezeket is. Az egyszer írható DVD-lemezeknél a DVD+R és DVD-R formátumokat már 8x-osan, az újraírható RW lemezeknél a DVD+RW-t 4x-esen, a DVD-RW-t pedig 2x-esen írja.

FORRÁS RAMIRIS

Újabb Codegen hangszórók

FORRÁS RAMIRIS

A Codegen S3-006-CA új hangszórókészlete követi korábbi társai szelleméiségét, és újszerű, érdekes és modern megjelenésével kitűnik a megszokott stílusból. A készletben egy 15W-os mélynyomó illetve két 5W-os hangszóró található. Hangzása kellemes, kategóriájában pedig az egyik legjobb ár/teljesítményarányú hangszóró szettnek bizonyult.

A4Tech gamepad

Akit idegesít az, hogy a játékokat folyton a billentyűzeten kell „nyomkodni", de idegenkedik a botkormánytól, azoknak ajánljuk a gamepad-eket, melyek a játékkonzolok vezérlőihez hasonló élményt nyújtanak. Az A4Tech kedvező árú terméke, a GP11-es a legtöbb felhasználó igényét kielégíti. A játékot nyolcállású irány-gomb, egy görgős, két turbó, és nyolc hagyományos tűzgomb teszi még élvezetesebbé. Az eszközt a hangkártya vagy az alaplap MIDI/GAME portjára kell csatlakoztatni.

GAINWARD TÉRHATÁSÚ MULTIMÉDIÁS FINOMSÁGOK

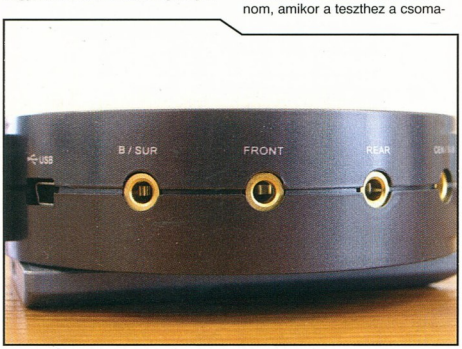
A Hollywood termékcsalád

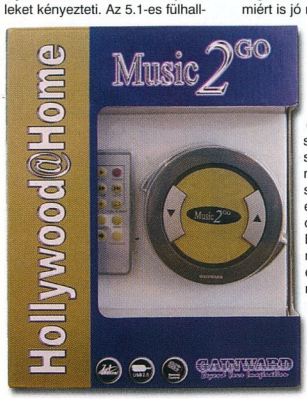
Magyarországon a Gainward főleg a videokártyáiról vált híressé, hiszen a nagykereskedések javarészt ezeket a termékeket hozzák kereskedelmi forgalomba. Kevesen tudják azonban, hogy a gyártó foglalkozik vízhűtéssel és multimédiával is. Eme cikkünkben az utóbbi szegmens két legújabb termékével ismertetjük meg olvasóinkat.

A Gainward Hollywood (at) Home sorozatban több olyan eszköz is elérhető, mely az otthoni filmnézést és zenehallgatást hivatott kényelmesebbé, tökéletesebbé tenni. A gyártó készített már hangkártyát, tunerkártyát is, most pedig két olyan termékkel állt elő, mely a füleket kényezteti. Az 5.1-es fülhallgatókról talán már mindenki hallott, és mivel a felhasználók egyre igényesebbek ezen a téren, így nem csoda, ha egyre több gyártó áll elő saját megoldásokkal. A Music2Go már egy kicsit különlegesebb termék, és egyben talán specifikusabb eszköznek számít, ám a tesztelés során kiderült, a hétköznapokban is jó szolgálatot tesz a kábeldzsungel könnyebb kezelhetőségében.

GAINWARD HOLLYWOOD @ HOME MUSIC2GO

A modern designnal felvértezett koronggal sokáig nem tudtam mit kezdeni, nem volt hová besorolnom, amikor a teszthez a csomagot kézhez kaptam. Forgattam, nézegettem, és nem tudtam rájönni, miért is jó nekem az, ha az eszközt a számítógéphez csatlakoztatom - leszámítva persze a távirányítót, mely manapság úgy látszik, minden kényelmes PC-használó számára elengedhetetlen kiegészítővé kezd válni. (Mi sem jobb annál, mint a kanapéról távirányítani a számítógépen történő eseményeket, mintha csak a TV előtt ülnénk.) Elsőre azt hittem, csak a notebookoknál van igazi előnye egy hasonló megoldásnak, de később kiderült, hogy ez messze nem így van.





Ezzel szemben a lehetőségek teljes tárháza bontakozott ki előttem akkor, amikor az egészet üzembe is helyeztem. A PC-nkhez USB-kábel (egyből kapunk egy 2 és egy 20 métereset is) segítségével csatlakozó kis kütyü igazi hi-fit képes varázsolni a gépből. Mindezt teszi úgy, hogy támogatja a 7.1-es hangfalszettekkel bezárólag az összes zajláda-variációt, ráadásul optikai csatlakozóval is rendelkezik. Ez csak az egyik oldala, hiszen a hangkártyánk meghosszabbításaként is értelmezhető korong oldalán bemeneti csatlakozók is helyet kaptak, így a mikrofont (sztereó), és a line-int is megtalálhatjuk. Ha nem lenne elég, hogy a gép hátuljánál megszokott kábeldzsungelt sikerült megszüntetnünk, akkor kezdjük el használatba venni a távirányítót! Természetesen a működtetéséhez előbb szükségünk lesz a CD-n mellékelt szoftverekre és némi telepítgetésre.

A CD-n egyebek mellett megtalálható néhány, a működést demonstráló program (surround hangzást produkálva), valamint a meghajtóval együtt érkező irányítópult, amelynek segítségével igazán profin beállíthatunk mindent a PC-ből kicsikart hangokkal kapcsolatban. A lehetőségeket minden hangkártyához mellékelt driver esetében érdemes lenne elérhetővé tenni, hiszen a hang precíz pozícionálásán kívül a hangerőt, a környezeti hatásokat, sőt, még a karaokéhoz szükséges speciális opciókat is megadhatjuk. Természetesen a meghajtó alkalmazkodik a gépünkben található hangkártya kapacitásaihoz, és ennek megfelelően teszi elérhetővé az egyes lehetőségeket.

A csomagban a telepítőn kívül találunk egy, az optikai csatlakozóhoz szükséges átalakítót (ez a port ugyanis multifunkcionális), valamint a bundled termékek sorában népszerű InterVideo WinDVD OEM-et is, jelen esetben az ötös verzióját. Szerintem lassan már kimondhatnánk, hogy ez a legnépszerűbb lejátszóprogram, ha azt nézzük, hány felhasználó rendelkezik egynél több eredeti példánnyal. Hiszen manapság szinte minden videokár-

tyához, hangkártyához, illetve multimédiás eszközhöz jár valamelyik verziója…

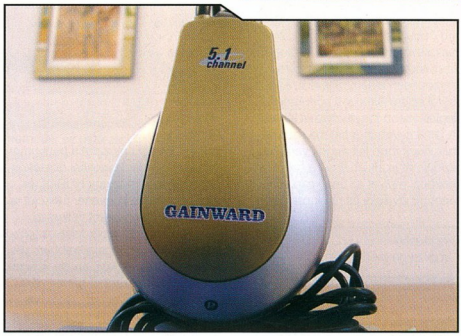
A Music2Go működésében egyetlen negatívumot lehet kiemelni, ami más szempontból viszont pozitívumként is értékelhető. Ez pedig nem más, mint a háttérvilágítás. A korong fölső felülete kékes fényben világít onnantól kezdve, hogy áramot kap az USB-n keresztül. Ez ugyan jó dolog a csatlakozók sötétben történő megtalálásához, ám a kék lámpácskák rögtön elkezdenek villogni, amint valami hang áramlik keresztül az eszközön. Ez a villogás azonban a legtöbbször annyira idegesítő egy kis idő múltán, hogy a legjobb megfordítani az egészet, vagy rápakolni valamit a tetejére. A szoftverben pedig semmi nyoma nem volt annak, hogy a villogást ki lehetne valahogyan iktatni…

A Music2Go a kényelmes felhasználókat célozza meg azzal, hogy egy USB-s csatlakozón keresztül „kilopja" számítógépükből a hangokat, egyetlen, könnyen kezelhető pontba kihelyezve az összes csatlakozási lehetőséget. A vájt fülű felhasználóknak sem kell attól tartaniuk, hogy a bővítés eredményeképpen rosszabb hangminőséget kapnának, hiszen mind a csatlakozók minősége, mind a közbeiktatott meghajtóprogram kifogástalanul működik, és a teszt során hallható háttérzajokat, torzulásokat nem tapasztaltunk. Honi kereskedelmi áráról nincsenek még információk, ám külföldön 15 ezer forint környékén vesztegetik, tehát körülbelül annyiból jön ki, mint egy jobb hangkártya.

GAINWARD HOLLYWOOD @ HOME SOUNDXPLOSION 5.1

Amióta a játékosok számára egyre több térhatású hangzással bíró játék jelenik meg a piacon, azóta előtérbe került a fülhallgatók problémája. Az 5.1-es hangfalak jóvoltából megtörtént az első áttörés: a mély hangok és a hangminőség javítása, ami óriási előrelépést jelentett a PC Speakertől számítva. A fülhallgatók azonban továbbra is megmaradtak a szeteróná, és valljuk be, a mély hangok sem úgy szólnak, mint asztali testvéreik esetében. A Sound Xplosion 5.1 azonban garantálja, hogy fülünkön a pamacsokkal is térhatásban hallgathatjuk kedvenc filmünket, illetve játszhatunk valamelyik játékkal.

A füles hatcsatornás, azaz van egy subwoofere (2x100mW), egy front és egy rear (2x2x30mW), és egy center (2x30mW). A csatlakozója megegyezik a legtöbb 5.1-es hangfalszett három kábelével, így közvetlenül csatlakoztatható a PC hátulján-

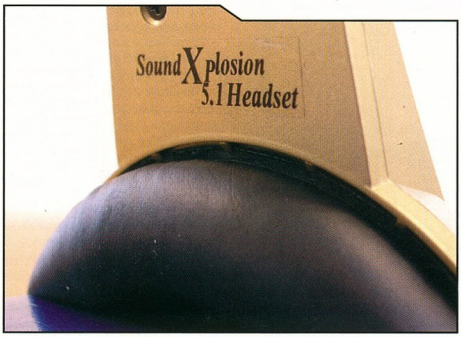


nál elhelyezkedő hangkártyához is. Ezt megkönnyítendő, alapból jár hozzá egy 2m-es hosszabbító kábel is, de természetesen a Gainward a Music2Go-t is ajánlja a használatához. (A kettő kombinációja amúgy tényleg kényelmes megoldást jelent, csak hát több pénzbe is kerül.)

A hangzásvilága elsőre fura lehet azoknak, akik még sosem használtak 5.1-es fejhallgatót, ám könnyen hozzá lehet szokni. Amivel érdemes elbíbelődni, az a mély hangok beállítása, ugyanis ezt jól el kell találni ahhoz, hogy egyrészről ne rezonáljon be mindkét subwoofer közvetlenül a fülünknél (masszírozásnak sem rossz a hatás), másrészről ne csak cincogjanak a hangok. A rear természetesen nem jön ki olyan jól, mint egy jól pozícionált 5.1-es szettnél, ám körülbelül olyan hatást elérhetünk, mintha a hangfalakat oldalra, és nem hátulra raknánk. A center kellemesen a fejünk fölött szól, ám ha a Music2Go-t használjuk, vagy a hangkártyánkhoz adtak olyan szoftvert, amelylyel a szoftveres pozícionálást is elvégezhetjük, még tökéletesebb eredményt kaphatunk.

Összességében elmondható, hogy a füles sokkal jobb hangzást nyújt, mint a „hagyományos" fülhallgatók, ám az 5.1-es szettek világától azért még távol áll. A „mélynyomó" kicsit zavaró lehet akkor, ha túl sok mély hangot erőltetünk ki az eszközön, arról nem is beszélve, hogy szerény véleményem szerint egy ilyen komolyságú eszköz már komoly dobhártya-gyilkos is lehet az óvatlan kezekben. Szóval csak óvatosan bánjunk a hangerő-szabályozó potmétereivel, mert lehet, hogy az élmény térhatású, ám ne feledjük, hogy az apró hangszórók alig pár milliméterre szólnak a fülünktől!

A Gainward ugyan nem az első cég, amelyik 5.1-es hangzást ígérő fülhallgatóval áll elő, ám az árát tekintve talán még ez állhat a játékosok pénztárcájához a legközelebb. A 7ezer forint körüli ár ugyan nem sokkal, de legalább valamivel alacsonyabb, mint a Zalman professzionális kinézettel bíró, ám több mint tízezer forintba kerülő hasonló terméke. Hamarosan várható, hogy további 5.1-es szettek is megjelennek majd a piacon, így kíváncsian figyeljük, vajon itt is óriási minő-



ségromlás követi-e az első pionírokat (ahogy az már sok terméktípus esetében megtörtént), vagy sem.

A termékeket a Gainwardtól kaptuk, Magyarországon a Herta forgalmazza őket.

Chilly

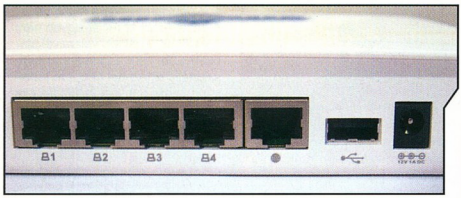
G POINT

Minden-az-egyben MSI Access Point 802.11g WIFI támogatással

A vezeték nélküli hálózatokkal szinte mindenki találkozott már: ha nem otthon, akkor munkahelyen, barátoknál, vagy akár kávézókban is. Ezek az egyre nagyobb népszerűséget élvező technológiák rugalmasságukkal vívták ki a köz érdeklődését.

Megpróbálom egy életszagú példával szemléltetni a dolgot: Pistike LAN-partit szeretne rendezni a haverokkal a lakótelepi lakásban, az előzetes jelzések alapján hat vendégre számít. Kölcsönkér vagy vásárol egy 8 portos HUB-ot, a délutánt kábelek fektetésével és feldugózásával (krimpelés) tölti, és este chips halmok és teli hűtő kóla (igény szerint sör) társaságában fogadja a vendégeket. A vendégek először nem férnek el a mérkőzésnek kijelölt helyen, ezért a Sushi-klán kevésbé népszerű két tagja a szomszédos hálószobába kényszerül költözni. Az első probléma rögtön akkor következik be, amikor az előre legyártott kábelek nem érnek át a hálószobáig és már a kellően vérszomjas kitoloncolt klántagok elégedetlenségüknek adnak hangot. A házigazda mivel az összes kábelt és dugót felhasználta már, a lakás alapterületének figyelembe vételével, a kábelek hosszának és a játékostársak elhelyezkedésének ismeretében geometriai számításokat végez, így kerül a HUB végül az étkező padlójára, félúton a két szoba között. A hálózat végre összeállt, mindenki bekapcsolja a gépét. Fél óra múlva a sok kliens-kliens kapcsolat nagyjából fel is épül, miután az ütköző IP-címeket összhangba hozták, és mindenkinél stimmelnek a hálózati protokollok.

A házigazda - amúgy erős - gépe lesz kinevezve szervernek és végre elindulnak az első menetek. A játék kezdete után csöngetnek, a házigazda morcosan ajtót nyit, még két ember érkezett hónuk alatt a saját fegyverükkel. Jó vendéglátóhoz méltóan betessékeli őket, és az étkezőasztalon alakít ki nekik helyet. Miután újabb átcsoportosításokkal megoldják az áramellátás kérdését és az előrelátó vendégek táskájából előkerül a saját UV-reagensre moddolt, nonfiguratív tattoo-elemekkel is bíró UTP hálózati kábelük, a lábuk alatt heverésző HUB-ba szeretnék csatlakoztatni. Mind a ketten, de már csak egy hely maradt. Persze a férfiak harcban kívánják eldönteni az elsőbbséget, ezért lejátszanak csak ketten egy rövid hentelést, és a vesztes az este hátralevő részében csak stratégiai irányítást végez a másik mellett. Unja is rendesen a semmittevést, ezért a hűtőben felhalmozott sörkészletek leglelkesebb fogyasztójává lép elő. A játék hevében a hálóba szorult harcosok több félhangos verbális szidalmat is átkiabálnak a szomszédokhoz, melyet az unatkozó vendég nem bír elviselni és rájuk csapja az ajtót. Ezzel - szó szerint - egy csapásra lebontotta a hálózat déli részét, a kábeleket a szinte hermetikusan záródó ajtó végleg lenullázta. A becsapott ajtó kinyílik és a játékból kizárt Sushi-tag dühösen rohan a házigazdához panaszkodni - mire megbotlik a bucira tömött HUB-ban, amely csendben jobblétre szenderül.



Egy ilyen parti szervezésének minden nehézségét képes megoldani, ha vezeték nélküli hálózatban gondolkodunk. Az egész rendszer könnyebben telepíthető, konfigurálható, bővíthető és költöztethető, mintha a „madzagos" megoldást választjuk. A WLAN eszközöknek (amely nem összekeverendő a WIFI-vel, mert az egy szabvány) szerencsére már bőven elfogadható lett az ára, és több hasznos szolgáltatással is szolgálnak, amelyek a bemutatására az MSI RG54GS Acces Point tökéletes alany.

Az acces point elsődleges funkciója, hogy a WLAN hálózatot a hagyományos UTP megoldásokkal összekösse, ezért tartalmaz egy HUB-ot, és ellát egy média konverter funkciót is. A média konvertereket tipikusan üvegszál-csavart érpár találkozásoknál használják a leggyakrabban, de minden olyan eszköz, amely valamilyen hálózati közegből bármi mást csinál nevezhető ennek. Nem hiányozhat a bridge funkció: ilyenkor a WLAN kliensek nem közvetlenül egymáshoz, hanem az access pointon keresztül kapcsolódnak egymáshoz. A kisebb adóteljesítmény egy lineáris elrendezés esetén (kliens-bridge-kliens) tisztább jelet és gyorsabb adatátvitelt eredményez, mintha szegény kliensnek egészen a másik gépig kellene jeleket sugároznia. Az MSI RG54GS broadband routerként is funkcionál: a meglévő szélessávú internetkapolatot a hozzá kapcsolódó gépek felé képes leosztani, akár a másik szobába, akár a szomszédba - amit egyébként a legtöbb internet-szolgáltató szigorúan megtilt! Ezért nem kell külön Linux-szervert telepíteni, vagy egy gépet külön bekapcsolva tartani: a mindössze 180x128x32 mm. méretű kütyü igen szerény helyet foglal, konfigurálása gyerekjáték - erről később még beszélünk - és abszolút nulla a zajkibocsátása.

Az RG54GS nem csak otthoni, hanem vállalati felhasználóknak is hasznos lehetőségeket rejteget: a hátlapon keresgélve ismerős USB-porttal találkozunk, amelyenn keresztül nyomtatószerverként is hadrendbe állítható, érzékeny búcsúra késztetve a Windows nyomtatómegosztását. A további funkciókat egy instant beüzemelésen keresztül fogjuk bemutatni.

A cikk tárgyát kicsomagoltuk a dobozból, a mellé kapott CAT5 UTP-vel összekötöttük a hálózati kártyával, az adapterrel megtömtük a konnektort, és a tápzsinórt a készülék hátuljába küldtük. A mellé kapott gyorsan fogyasztható beüzemelési leírásból hamar kiderül, hogy az így létrejött hálózatban a 192.168.0.254 IP címen kell keresnünk a routert. A böngészőbe beírva az IP-t azonnal megjelenik a konfigurációs felület első oldala, ahol a belépéshez szükséges jelszót kell megadnunk. Ez alapértelmezetten „admin", de a későbbiekre való tekintettel nem árt ezt azonnal megváltoztatni. Ezek után elénk tárul a felület, ahol választhatjuk a tipikus beállításokat (Typical Configuration) vagy a haladóknak szánt, minden részletre kiterjedő Részletes beállításokat (Customized) tartalmazó opciót. Mivel első ránézésre a lépésről-lépésre beállításokkal egy irással most ismerkedő nagycsoportos is megbirkózna, ezért a második választáson keresztül próbáljuk feltérképezni a lehetőségeket.

A Rendszer (System) menü alatt tudunk megfelelő időzónát beállítani, amelyhez a Dayligth Saving opciót is aktiválhatjuk, ennek pontos funkciójára semmilyen dokumentum nem világít rá. A második opció a jelszó beállítására szolgál (Password Setting). A Távoli hozzáférés (Remote Management) opció alatt engedélyezhetjük, vagy tilthatjuk, hogy akarjuk-e mondjuk szeretteink otthoni internet-felhasználását az interneten keresztül engedélyezni vagy tiltani. Alapértelmezettként tiltva vagyon, és maradjon is csak úgy,

amíg tényleg nem érezzük a funkció hiányát. A Firmware Upgrade alatt frissíthetjük az eszközben futó rendszert, jól működő rendszer esetén viszont felesleges foglalkozni vele. Az Újraindítást (Restart) és a gyári alapbeállításokat (Factory default) senkinek nem kell bővebben magyarázni. Az utolsó három opció főleg informatív, a router állapotáról (System Status) szolgáltat pótolhatatlan információkat az arra éhezőknek, továbbá röviden áttekinthetjük a finomhangolás eredményeit. A Statisztika és az Eseménynapló (Event Log) szintén nem szorul különösebb magyarázásra.

A router hátoldalán találtunk egy WAN-portot, ide a szélessávú kapcsolatunkat bedugva érdekessé válik a soron következő Internet fülecske. Először kiválasztjuk a kapcsolat típusát (ADSL esetén PPPoE), majd a szolgáltatótól kapott adatokkal kitöltve készen is áll a rendszer, hogy a netre másszunk. De mielőtt ezt megtennénk, haladjuk csak tovább a MAC Clone irányába, ahová akkor kell betévednünk, ha az internet-szolgáltatónk csak egy darab, egyedi MAC-adressel enged minket kapcsolódni. A DynamicDNS láttán úgy vigyorogtunk, mint a jóllakott napközisek: sokszor jól jönne egy fix IP cím, de ennek sajnos elég borsosan megkérik az árát. A DynDNS.org-on keresztül előfizethetünk olyan címre, amelyen keresztül mindig elérhetőek vagyunk, az aktuális IP-nktől függetlenül. Ezen a fülecskén az ehhez tartozó előfizetési adatokat adhatjuk meg.

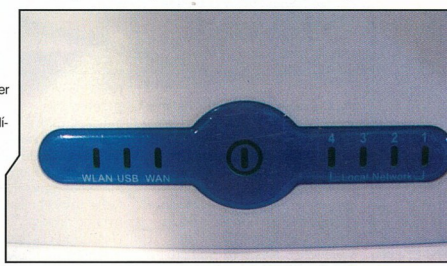
A LAN alatt már kicsit több lehetőségünk van a garázdálkodásra. Az „IP setting" alatt a router IP-jét változtathatjuk meg, ami erősen ajánlott, csökkentve a betörések lehetőségét. A DHCP olyan funkció, ami csak akkor működik, ha a Windows kliens gépek úgy vannak beállítva, hogy a hálózatba belépéskor a DHCP-kiszolgálótól kérjenek IP címet. Ezzel el lehet kerülni az ütközéseket, és könnyebben csatlakoztatható bármelyik vendég. A DHCP-szerveren belül engedélyezhetjük, vagy tilthatjuk annak működését, megadhatjuk a kiosztásra szánt IP-tartományt és beállíthatjuk akár azt is, hogy meddig tartózkodhat valaki egyhuzamban azonos cím alól. A DHCP IP-MAP mapping már odafigyelést igényel: a hálózatba bekapcsolódó kliens gépek MAC címéhez személyre szabott IP-t rendelhetünk. Ha Pistike mindig a 13-as végű IP-hez ragaszkodik, akkor szerencséje van, mert megoldható anélkül, hogy a saját hálózati beállításaival szenvedne. Ezeket az ajánlásokat a DHCP-szerver figyelembe veszi, ezekre csak végszükség esetén oszt ki címeket.

A DHCP-kliens lista alatt megtekinthetjük a „fiainkat", akik már fizikailag csatlakoztak a hálózathoz. A MAC-filter használatával gépre szürhetjük, hogy kik tudják használni az Internetet: ez csak az UTP kábelen settenkedókre vonatkozik, a rádióhullámokon keresztül közelítők megrendszabályozásáról később lesz szó.

A Wireless csoport alapos beállítása mindenkinek érdeke, aki nem szeretné, hogy a WLAN kártyával rendelkező szomszéd vígan kotorásszon a megosztott mappáinkban és lenyúlja a netes sávszélességünk felét. Az SSID menüpont funkciója, hogy a router éterbe kiabált azonosítóját megadjuk. A Radio Settings, szépen lefordítva „Adó-beállítások" értékeit javasolt az alapértelmezett értékeken hagyni. Az Encryption már komolyra fordítja a szót: 64 vagy 128 bites kulccsal titkosíthatjuk a jelfolyamatokat, ami a ténylegesen átvitt adatáramlás sebességét picit visszafogja. A következő beállítási lehetőség alatt a router összevadássza a vételi körzeten belül tartózkodó lehetséges kapcsolódási lehetőségeket, és informatív jelleggel ezek MAC address-szét is közli.

Az utolsó oldalon, Association Controll alatt pontosan ezeknek a MAC-címeknek a megadásával szabhatjuk meg, hogy ki legyen az, akivel egyáltalán szóba állunk. Ez kétféleképpen történhet: a javasolt az, hogy csak a felsorolt klienseknek engedélyezzük (Allow) a hozzáférést, vagy pont a felsoroltaknak nem (Deny). Nem tudok olyan példát mondani, amikor ezt ésszerűen lehetne használni, talán egyedül egy publikus WLAN-nal felszerelt kávézóban tudnak a pincérek ilyen módon elégtételt venni a kedves vendégen, ha a számlázott és a fizetett összeg között nincs meg a megfelelő hányados.

A NAT, a Network Adress Translation (Hálózati címfordítás) egy olyan tűzfal jellegű lehetőség, amelyben egyszerre két IP-vel bírunk: az egyik a belső hálózaton használt, a másik a kifelé mutatott. Ezt a lehetőséget akkor alkalmazzuk, ha valamilyen szervert futtattunk a háttérben, ugyanis a 192.168.x.x IP-k az Internet felé nem látszanak. A Virtual Server menüpontban már értelmet nyer az előző oldal. Több előre beállított profilon keresztül engedhetjük be a rendszerünkbe a netes társadalmat, saját web-, FTP- vagy levelező szervert üzemeltetve. Az utolsó oldalon a speciális alkalmazásoknak adhatunk zöld utat a kommunikációhoz, amelyek tipikusan csevegő, üzenetküldő és játékszoftverek lehetnek. Itt is találunk néhány előre beállított profilt: netmeeting, WarCraft, StarCraft, AOL instant Messenger... a többi csak tőlünk függ.



Lassan maratonira sikerült bemutatónk még mindig nem ért véget: a tűzfalat is konfigurálnunk kell. A Basic Setting (alapvető beállítások) értéke alapértelmezettként közel tökéletes, itt tudjuk többek közt engedélyezni, hogy az Internet irányából kezdeményezett portkérések tiltva legyenek-e. A második fülön a Service Filtering (szolgáltatás szűrés) a szintén előre beállított lehetőségek mellé még felvehetjük a saját igényeinknek megfelelőt. Minden egyes sorral tovább növeljük a router mögött elterülő géphadosztály biztonságát. A Policies menü alatt egyre durvább állapotokat idézhetünk elő: részletesen megszabhatjuk, hogy milyen tevékenységet, milyen címekről vagy tartományból, melyik irányba, ki hogyan végezhet.

A Notification (értesítés) kérésünkre e-mailt küld a megadott címre, napi, heti, havi eseménynaplóval, vagy csak akkor, amikor az már betelt.

A lap alján lévő Virtual DMZ lehetőséggel lehetőleg ritkán éljünk: teljesen nyitott kapcsolatot épít fel köztünk és a használt szolgáltatás között.

Végül már csak a Nyomtatószerver funkció maradt. A routeren található USB-porton keresztül megoszthatjuk a nyomtatónkat, engedélyezhetjük, vagy tilthatjuk annak használatát.

A Monitor Status alatt figyelemmel kísérhetjük, hogy milyen dokumentumok vágyakoznak a papírra kerülni. Persze ha belénk bújt a kisördög, miért ne pont egy szakdolgozat nyomtatását szabotálnánk?

Bár az MSI RG54GS nem támogatja, hogy az USB-n keresztül külső winchestert kapcsoljunk hozzá, létezik ilyen modell is a piacon. Ezzel magát a routert a belső hálózaton fileszerverré, a világháló irányába FTP- vagy webszerverré is előléptethetjük - akkor is, ha a gépünk éppen az igazak álmát alussza.

Ez a cseppet sem rövidre sikerült bemutató sok WLAN-eszköz felhasználásához is segítséget nyújthat, kicsit más néven, de hasonló tematikával találkozunk minden ilyen eszközben. Az MSI RG54GS-re az ára miatt esett a választás: a Chip Woodoo Computernél a www.chip.hu online webshopban 27.600 bruttó lokál kreditért lehet hozzájutni két év garanciával. Egy igazán hozzá passzoló MSI 54Mbit/sec sebességű 802.11G-s hálózati kártya pedig 12.720 Ft-ért kapható.

BobMaster

További információ:
Chip Voodoo Computer
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Tel: 474-0893 - chip@chip.hu
Online áruház: www.chip.hu

T610 upgrade = T630

Fókuszban a Sony Ericsson

Az előzetes hírek alapján „tudható" volt, hogy nem lesz gyökeres változás a T610-es mobilhoz képest. Ennek ellenére meglepő milyen kevés különbség van a két (T610 - T630) telefon között! Lássuk érdemes-e lecserélnünk az eddig jól bevált T610-est. Első látásra szembe tűnik az új design, és a jóval élénkebb kijelző. Alapvető fizikai paraméterek nem változtak, a készülék gombelosztása tulajdonképpen semmit sem változott, összefüggő egészet alkotnak, ugyanakkor nagyon jól használhatók. A különbség csak a gombok méretében mutatkozik,

ami szerintem előnyére vált, bár már az előd is igen jól használható volt. A készülék bal oldalán található, a beépített digitális fényképezőgép aktiválására szolgáló kör alakú gomb, valamint a két (+,-) hangerőszabályzó. A telefon jobb oldalán, a Wap böngésző közvetlen csatlakozására szolgáló gomb található. A T630-ast csakúgy, mint a T610-est amúgy „Nokiásan", a telefon felső részén lehet bekapcsolni, és itt található az infraport is.

KAMERA

Ha lehet választani, nekem a legnagyobb csalódást a beépített digitális fényképezőgép okozta!

A híresztelésekkel ellentétben NEM VGA felbontású kamerával szerelték fel a T630-ast. A VGA felbontású képeket, nem a kamera produkálja, hanem a készülék szoftveresen készíti a CIF felbontású képekből! Teljesen felesleges megoldás, hiszen számítógépen, egy képszerkesztő program segítségével, sokkal szebben elvégezhető ez a művelet! Ettől a különbségtől eltekintve, ugyanazt várhatjuk el, mint a T610-es esetében: megfelelő természetes fénynél közepes képet tud készíteni, mesterséges fénynél gyenge minőségű képet kapunk, különösen számítógépen nézve! Valamit javít a helyzeten az éjszakai üzemmód használata, esetleg a három beépített effekt (fekete-fehér, negatív, szépiaszűrő) egyike. A szoftveres VGA „minőség" másik hátránya a 70 Kb-ot is meghaladó képméret, különösen annak tudatában, hogy az összes tárhelyünk 2Mb (Nem bővíthető!).

KIJELZŐ

Első látásra érezhető a fejlődés. Ami nem változott: 128x160 pixeles felbontás, 16 bites színmélység (65. 536 színárnyalat) Ami változott: a T630-as kijelzője TFT és nem STN technológiájú, sokkal élénkebbek a színek, erős napfényben is jól látható! Vannak szebb kijelzők a piacon, de ez legalább valódi változás az elődhöz képest!

MENÜ

A menü sem tartogat újdonságot: négy sorban és három oszlopban tizenkét kis színes grafikus ikont találhatunk. Az igazsághoz hozzá tartozik, hogy valamivel gyorsabban működik, mint a T610-es esetében, bár ez nem szembetűnő. A T9-es szótár sem hiányzik, bár a 70 db SMS (ennyi tárolható) nem tűnik soknak. Van még MMS, és az elektronikus levelezési kliensek is megtalálhatóak (IMAP, POP3). Max. 510 név tárolható a telefonkönyvben, egy-egy névhez több telefonszám (otthoni, mobil, fax) illetve e-mail cím is bejegyezhető. A számítógéppel szinkronizálva, nagyon jól használható névjegyzéket készíthetünk, és szükség esetén nyomtathatjuk is. Jó megoldás a nevekhez csatolható kép, és egyedi csengőhang, bár csoportokhoz nem tudunk csengőhangot rendelni. Nagyon ötletes, hogy SMS üzenet esetén is látható a nevekhez rendelt kép!

ALKALMAZÁSOK

A T630 büszkélkedhet az egyik legjobb képszerkesztővel, mely nem csak egyszerű és jól használható, akár negatív, vagy domború hatásokkal is elláthatjuk képeinket. A másik érdekes alkalmazás a dallamszerkesztő (Music DJ) melynek segítségével négysávos Midi zenéket készíthetünk.
A telefon kezeli az ún. témákat, melyekből a Wap-on is találhatunk ízlésünknek megfelelőt.
Unalmas óráink eltöltéséről három gyárilag telepített játék gondoskodik. Az első (V Rally2), egész jól irányítható, autós játék. A második

TULAJDONSÁGOK

Műszaki adatok
Rendszer
GSM 900/1800/1900
Méret
102x43x17
Súly
92,5 g
Akku
770mAh / LiPol / 3.6V
Max. készenléti idő
315 óra
Beszélgetési idő
14 óra
Tulajdonságok
Kijelző
65536 szín, 128x160 pixel felbontás
TFT
Telefonkönyv
Telefonkönyv (max. 510 bejegyzés)
Kép-és hang hozzárendelés a bejegyzésekhez
Hívócsoportok
Híváskezelés
Gyorstárcsázás
Polifonikus dallamok (32 szólam)
Hangtárcsázás
Hangvezérlés
Hívócsoportok
Üzenetek
MMS (max. 100 kb./MMS)
SMS (max. 70), csoportos SMS küldés
Prediktiv szövegbevitel
Hosszú SMS, EMS
Adatkommunikáció
GPRS Class 8 (4+1)
HSCSD
WAP (2.0)
Extrák
Digitális kamera
Bluetooth
Konverter
Szinkronizálás
Számológép
Játékok (java, mophun)
Diktafon
Mp3 lejátszó
Bluetooth
IrDA
Profilok

játék (HoneyCove2) mászkálós ügyességi, aminél pontok gyűjtése, különböző ellenségek legyőzése a cél. Végül de nem utolsó sorban a kedvencem (Minigolf), melynél fontos a türelem és a pontos célzás. A Java és Mohpun játékok és alkalmazások tovább bővíthetők a gyártó oldaláról vagy a Wap segítségével. Már-már kötelezően nem hiányozhat a telefonról a több nézettel (napi/heti/havi/) rendelkező naptár, jegyzetkészítő, ébresztő (normál ill. speciális ébresztő), kódmemória (tárolhatók a személyes kódok) időmérő illetve a számológép sem.

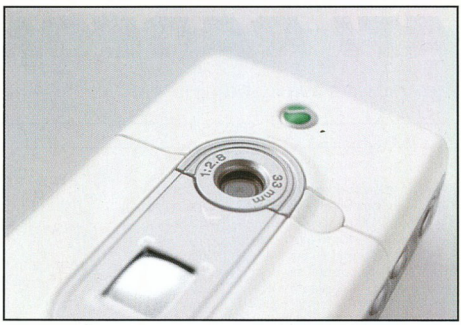
Sony Ericsson T610, az „elődje"

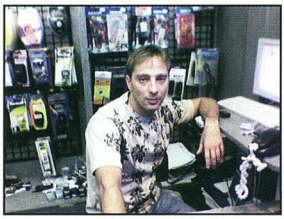
Üzleti mobilról lévén szó Bluetooth kompatibilis, van infravörös port, három sávos (900/1800/1900) és fejlett Wap (2. 0) böngészővel rendelkezik. A Sony Ericsson Bluetooth nagyon jól használható, talán a legjobbat ők gyártják! Nincs zaj, jól hall mindkét fél, torzítás és visszhang nélkül.

ÖSSZEGZÉS

Igazság szerint a Sony Ericsson bemutatta, hogy a „ruha" teszi a telefont! Új DESIGN, új LCD. Aki most szeretne nagy tudású, felsőkategóriás telefont, jól dönt, ha a T630-as modellt választja. Szemre igen tetszetős unisex (gyönyörű=női, lakkfekete=férfi) mobil tulajdonosa lesz. Aki már rendelkezik egy T610-es mobillal, szerintem, legyen türelemmel és várja meg a következő modellt!

PagaNell
További információ:
Chip Voodoo Computer
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. út 63.
Tel: 474-0893 - chip@chip.hu
Online áruház: www.chip.hu





▲ Nokia 6230, VGA (640x480)

▲ Sony Ericsson T630, VGA (640x480)

SONY ERICSSON BEHARANGOZÓ

K700

Sony Ericsson K700 valódi előrelépés a T610-es óta. Kijelzője 176x220 pixeles, 65ezer színű, a fényképezőgép „valódi" VGA, és van beépített vaku is. Készíthetünk videofelvételeket, van FM-rádió, Mp3-lejátszó (lassan utolérjük a Nokia 3650-est). Bluetooth, infra, GPRS természetesen támogatott, de az EDGE még mindig nem elérhető. Belső memória 32 MB, sajnos még mindig nem bővíthető. A 3D gyorsítás segítségével még élvezetesebbek a Java alkalmazások és játékok.

A telefon tudásban tényleg a T610-T630 fölé emelkedik, de a vetélytársak még mindig egy lépéssel megelőzik.

Specifikáció
Frekvencia: GSM 900/1800/1900 Mhz
Méret: 99x44x13-18 mm
Súly: 93 gramm Standard akkumulátor
Akkumulátor: egy töltéssel maximum 360h/7h beszélgetés
Fm rádió, Mp3 lejátszó, kamera

▼ Sony Ericsson K700

S700

Első látásra PDA telefonnak tűnik, de sokban elmarad tőlük. Nincs érintőképernyő, az operációs rendszer sajnos nem WinCE. Bővíthető, kár, hogy a Sony Memory Stick semmivel nem kompatibilis, bár tudom, hogy Sony találmány! Na nem baj, mert ezektől eltekintve igen hasznos társ lehet. Az S700-as megirigyelte a Motorla forgatható előlapját, mint annak idején a Nokia 7650 megörökölte a Siemens SL10 „szétcsúsztatható" formáját. A kijelző 320x240 pixeles, 256k színmélységű LCD. Beépített digitális fényképezője 1.3 megapixeles, amellyel akár 1280x960 pixeles felvételek is készíthetők. Van beépített vaku és nyolcszoros digitális zoom; számítógéphez csatlakoztatása megoldható Bluetooth, infra és kábel segítségével; támogatott adatátviteli technológiája GPRS (4+2 csatornás), az EDGE itt is hiányzik. Újdonság a 3D grafikus gyorsító, Mp3-lejátszás, video player, MPEG4 videó. Összességében hatalmasat lépett előre a Sony Ericsson (magához képest) ezzel az okos telefonnal, komoly társ lehet az üzleti életben.

▼ Sony Ericsson S700

Specifikáció
Frekvencia: GSM 900/1800/1900 Mhz
Méret: 107x49x24 mm
Súly: 137 gramm
Standard akkumulátor: Li-ion
Akkumulátor: egy töltéssel maximum 300h/7h beszélgetés

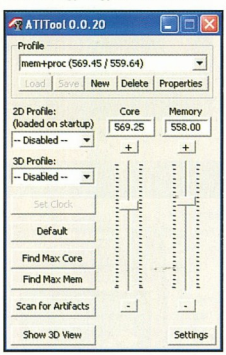
ATI RADEON X800 PRO

Megérkezett a videókártyák új királya?

Az utóbbi időben egyre jobb a véleményem az ATI termékeiről, amit megerősített a mostani tesztünk is. Nálunk járt ugyanis a Club3D X800-as kártyája, mely kártyákat hazánkban jelenleg 100 ezer forint körüli áron vesztegetik a boltokban. Tesztünkből kiderül, vajon tényleg ez-e a jelenleg kapható egyik leggyorsabb kártya, valamint hogy megéri-e beruháznunk rá…

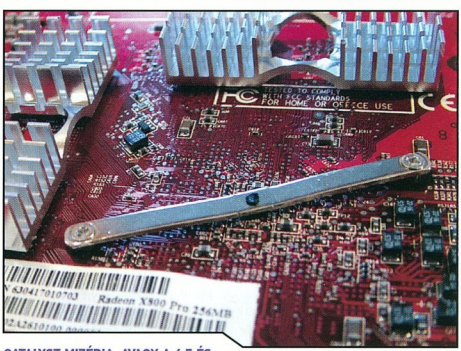
KÜLSŐRE…

…nem sok érdekeset lehet látni a kártyán, hiszen a szokásos RADEON-borítással bír, melyet ebben az esetben egy réz hűtőborda, valamint egy nagyon csendes kis ventilátor egészít ki. A szokásos csatlakozók (TV, VGA, DVI) mellett egy érdekesen lilás színű tápcsatlakozó kapott helyet, valamint említésre méltó még a kártya alsó felén található két hűtőborda is, melyek a memóriákra kerültek. Utóbbi bordák minőségét illetően voltak félelmeim, ám mint a tuningolási fázisban kiderült, teljesen alaptalanul tartottam tőlük.



A dobozban a szokásos value pack figyel, főként meghajtók és DVD-lejátszó program képében jelentkezik a CD-k tartalma. A csomagban van még jó pár kábelt is mindazok kedvéért, akik szeretnének a szokásos csatolókon kívül egyéb ki- és bemeneti eszközöket is igénybe venni.

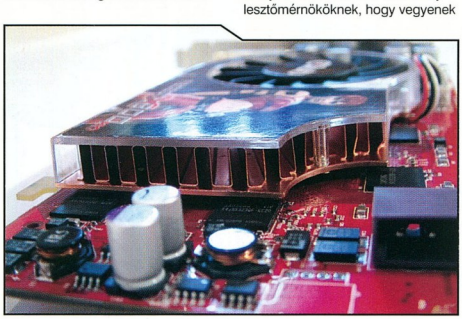
Az üzembe helyezés túlságosan nem volt eseménydús. (Leszámítva, hogy elsőre elfelejtettem rádugni a tápcsatit, amitől eszeveszett sípolásba kezdett a gép, ám ez nálam már megszokott, és lassan a kollégák is hozzászokhattak a szerkesztőségben a hasonló zajokhoz ilyenkor, teszt idején…) Az indításkor az icipici látszó ventilátor akkora zajt csapott, hogy megijedtem, véletlenül összekevertem a kártyát az amúgy a gépben figyelő FX Ultrával. Szerencsére amint a boot továbblépett, a ventilátor önszabályozta magát, és olyan csöndes lett, hogy késztetést éreztem arra, hogy benézzek a házba, vajon forognak-e még a lapátjai… El kell hogy mondjam, a legbrutálisabb tesztelés és tuningolás (és melegedés) során sem érte el a ventilátor ugyanazt a zajszintet, mint amit indításkor produkál. Minden elismerésem a borda és a ventilátor készítőinek, és egyben javaslom az NVIDIA-közeli fejlesztőmérnököknek, hogy vegyenek példát az ATI kártyáiról. Ez a hűtési megoldás úgy látszik, még csak nem is kell, hogy maximumra legyen járatva ahhoz, hogy elegendő hőmérséklet-csökkenést eredményezzen, és hogy mindez a tuningnál mennyit is számít, az is hamarosan kiderül.



CATALYST-MIZÉRIA, AVAGY A 4.5 ÉS 4.6 KÜLÖNBSÉGEI

Természetesen kipróbáltuk a kártyát az ATI régebbi, 4.5-ös meghajtójával, valamint az újabb, 4.6-os verzióval is, kíváncsian várva, vajon számottevő különbséget látunk-e az eredményekben. A teszteléshez 3D Mark2003-at, valamint AquaMarkot használtunk, majd megspékelve mindezt élesben kipróbáltuk a Far Cry-t is. A két meghajtó között a különbség ég és föld volt. A 4.6-os verzió átlagban kb. 700 ponttal többet eredményezett a teszteknél, ám az AquaMarkban mindkét verzióval csúnyán alulteljesített a kártya. Ezt a lelki traumát az ATI által az X800-ashoz kibocsátott két lélegzetelállítóan gyönyörű demó - Crowd és The Double Cross - többszöri megnézegetésével orvosoltuk.

Az eredmény azt látszik igazolni, hogy az ATI esetében egyértelműen a 4.6-os meghajtó az, amit az X800-ashoz ajánlanak, hiszen mind a játékok, mind a tesztprogramok gyorsabban futnak vele. A Far Cry esetében ugyan csak 1-2 fps volt a különbség, ám végül is ez is számít, és miért ne használnánk ki a kínálkozó lehetőséget arra, hogy egy picit is gyorsabb képet kapjunk?! Nem tudom, mennyien vitték már végig a Far Cry-t amúgy, de nálunk ez a teszt volt az, ahol igazán előjöttek azok a hibák, amelyeket a patch orvosol, nélküle egyszerűen játszhatatlannak bizonyult a program, annyira szétesett a kép egyes helyeken.

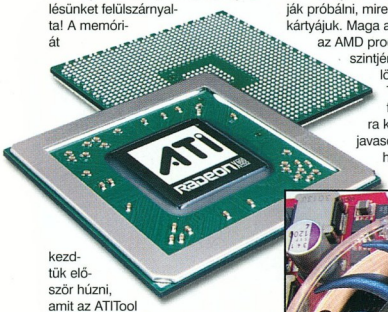


TUNING!

Az ATI kártyái az utóbbi időben tuning szempontjából jócskán felülmúlták az NVIDIA termékeit. Éppen ezért elég nagy elvárásokkal estünk neki a kártya nyúzópróbájának. Az eredeti frekvencia a GPU esetében 475MHz-et, a memóriánál 450MHz-et jelentett, ezt húzva sze-

rettünk volna komoly teljesítménynövekedést elérni. Mint tudhatjátok, az XT 520MHz-en és 560MHz-en működik alapjáratban, így kíváncsiak voltunk, vajon az alacsonyabb órajelen járatott példányból is ki tudjuk-e hozni az egy gigahertzet (2x500MHz).

Amit tapasztaltunk, minden elképzelésünket felülszárnyalta! A memóriát



kezdtük először húzni, amit az ATITool a lépésenkénti húzás során egészen 530-ig(!) tolt föl. Mi ezt még tovább nyomtuk, egészen 560MHz-ig. A kártya ugyan tudott volna még tovább is mászni fölfelé, de az XT szintjének elérése volt az elsődleges célunk. Az ekkor lefuttatott teljesítménytesztek már jól tükrözték a változást, ám nem értük be ennyivel! A GPU húzása során eljutottunk egészen 570MHz-ig, mindenféle képhiba becsúszása nélkül! (E fölött azonban már sajnos elkezdett szemetelni…) Mindezt úgy, mint ahogy azt már a cikk egy korábbi pontján említettem, hogy a ventilátor még nem volt csúcsra járatva.

Így végül sikerült az eredetileg alapbeállításból származó 8529 pontot föltornásznunk 9822-re. Ha egy picit komolyabb vasat raktunk volna a videokártya alá, vagy tovább tologatjuk a memória potméterét, akkor könnyedén elértük volna a tízezres határt is. És még anno azon gondolkodtunk, hogy valaha lesz-e olyan kártya, amely 3D Mark2003-ban eléri ezt a határt!?

Sajnálatos módon két dolgot nem állt módunkban kipróbálni, pedig érdemes lett volna ezekkel is foglalkozni. Az egyik az a PRO XT-vé alakítása, míg a másik az egy XT tuningolása lett volna. Ennek ellenére nagyon úgy látszik, hogy a X800 PRO az, amelyet érdemes manapság megvásárolni, ha valaki csúcskártyát szeretne otthonra, hiszen a kiváló tuningolhatóság eredményeképpen minden erőfeszítés nélkül az XT alapjárata fölé tornázhatja GPU-ja frekvenciáját. Aki pedig szeretné XT-re is átalakítani a videokártyáját, annak csak a több pipeline-t kell engedélyeznie, amihez viszont sajnos nem árt egy kis barkácstudás, mivel ehhez a kártyán két kivezetést kell összekötnünk, lehetőleg olyan módszerrel, hogy a garancia ne sérüljön. Erről Templomegere az interneten egy röpke fejtágítást is közöl, benne leírva a pontos lépéseket. Ettől még persze előfordulhat, hogy a 16 pipeline-ból valamelyik hibás, és akkor nem jutunk túl sokra a művelettel, ám azok, akik megtesznek mindent a teljesítményért, úgyis ki fogják próbálni, mire képes igazán a kártyájuk. Maga a művelet körülbelül az AMD procik grafitozásának szintjén van, annyi különbséggel, hogy Templomegere egy fűtőszálak javítására készített készletet javasol az összekötéshez. A végeredmény

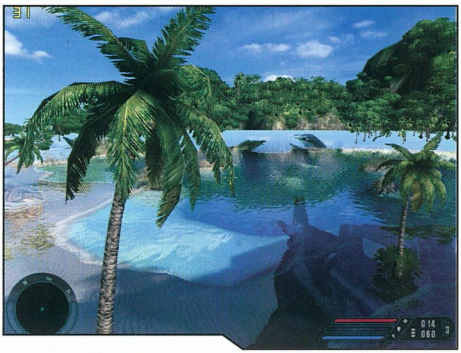
olyan további 1000 pont körül van a 3DMark 2003-ban.

Akik nem ennyire kísérletező kedvűek, azok maradhatnak a szoftveres húzásnál, vagy pedig megvásárolhatják, majdnem a PRO árának duplájáért, az XT-t a boltokban. (Utóbbiban amúgy 1,6 ns-os memóriák kaptak helyet, szemben a PRO 2,0 ns-osaival, valamint az ATI Rage Theater.)

ÖSSZEGEZVE

Úgy tűnik, mostanában az ATI viszi a pálmát a legtöbb videokártya-kategóriában, amit az egyre jobb Catalyst, valamint a tuningeredmények is alátámasztanak (az árakról nem is beszélve). Ugyan a PRO-ból XT barkácsolás nem mindig jön össze, de ez is egy nagy érv az ATI kártyáinak megvásárlása mellett. (Valószínűleg egy átalakított kártya, amelyet valaki le is tesztelt, még mindig olcsóbban beszerezhető kéz alatt, mint egy XT újonnan.) Az NVIDIA több szempontból is lemaradt legalább egy fejhosszal, aminek egyik oka a meghajtók körüli problémákban keresendő, míg a másik a nagyon rossz és hangos hűtési megoldásokban. Utóbbi az oka annak, hogy egyszerűen annyi pénzért, amennyit egyes FX-ekért elkérnek, nem éri meg a játékosoknak megvásárolni a kártyákat, főleg, hogy még a tuning lehetősége is elvész.

Far Cry - patch nélkül



Az a kitétel sem jött be, miszerint az NVIDIA kártyáira optimalizált játékok a RADEON-okon nem fognak jól futni, hiszen ha megnézzük, az összes FX Ultrát megveri az ATI bármelyik felsőbbkategóriás terméke (lásd Far Cry), ami szintén egy komoly csalódást jelenthet az előbbi gyártót favorizáló játékosok számára. Ugyan a 6800-ast jómagam nem tesztelhettem, ám ha minden igaz, újságunkban olvashattok róla bővebben is. Mindenesetre érdemes figyelemmel kísérni az elkövetkező hónapok tesztjeit, hiszen a hardcore hardveresek valószínűleg mindkét gyártó új kártyáiból megpróbálják majd kihozni a maximumot. Így az internetes hozzászólásokat, tapasztalatokat összevetve néhány héten belül kiderül majd, hogy melyik kártya tud többet. Az ATI azonban mostanra már bebiztosította magát, hiszen akárhogyan is teljesít a 6800-as, az X800 mindenképpen a „megéri a pénzét" kategóriába sorolandó.

A terméket a RAMIRIS Rubin Rt. bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly

TESZTEREDMÉNYEK

ATI RADFEON X800 PRO	3D Mark2003 alapbeállítások (4 game test)	3D Mark2003 1024x768x6xFSAAx16xanisotropy (4 game test)
475.00/450.00	8529 pont	4628 pont
569.45/559.64	9822 pont	5423 pont

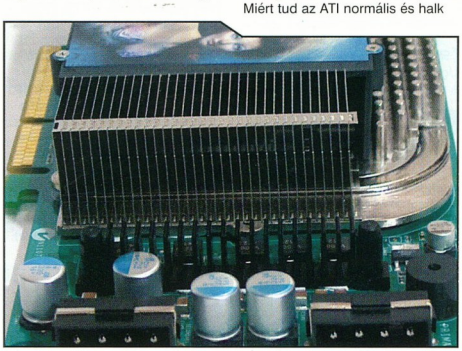
GEFORCE 6800 ULTRA

Az NVIDIA visszatér?

Hosszú várakozás előzte meg az NVIDIA új üdvöskéjének megjelenését, már februárban pletykák keringtek a specifikációkról, és a hatalmas teljesítményről, mellyel a kártya rendelkezni fog. Az ekkor még csak NV40-ként ismert chip-ről az összes internetes szakoldal nagy várakozással beszélt, és az NVIDIA-tól is olyan hírek szivárogtak ki, hogy az új modell egyes alkalmazásokban hétszer olyan gyors lesz, mint a GeForce FX 5950 Ultra, és átlagosan háromszor akkora lesz a teljesítménye.

Ez az egész hűhó kezdett az előző „nagy áttörésre", az FX 5800 körüli felhajtásra emlékeztetni, és nem is szívesen gondoltam arra, hogy az NVIDIA újból mellétrafál, s emellett az első kártyákat majd csak valamikor az év harmadik negyedében tudják bemutatni, s jó, ha karácsonyra a boltban lesznek, horribilis áron.

Aztán április elején jött a hír, az új kártya neve GeForce 6800 lesz, és április 13-án már be is mutatják. Ekkor jelentették be azt is, hogy az ATI x800-a is megjelenik a hónap végén. Ez dupla örömet jelentett, hisz a hír megcáfolni látszottak eddigi félelmeim, ráadásul az a tény, mondhatnám, hogy sokkal biztosabbá váltam volna abban a hitben, miszerint itt egy tuti sikeres termék készül. A teljesítmény aggasztott a legkevésbé, abban nem látszott semmi kivetnivaló, sőt a belepakolt extrák igencsak kecsegtetően hangzottak, ám a fent említett melegedési hajlam, és az azt megelőzni kívánó hűtésrendszer láthatóan maradt a régi. A képeken mindenhol látszatra ugyan az az otromba, két kártyahelyet elfoglaló monstrum volt látható, mint amit az FX 5800-on és 5900-on is használtak, ráadásul itt a ventillátor nem kifele fújta a meleget, hanem a ház belseje felé. Miért tud az ATI normális és halk



hogy egyszerre jelenik meg mindkét gyártó modellje, egészséges versenyt vetített előre, mely mind az ár, mind a kínálat szempontjából jó dolog. Az NV40 márkanevéből pedig hiányzott az FX elnevezés, mely számomra összeforrt a „nagyon forró" és „nagyon hangos" szavakkal. A remény kezdett éledezni.

Aztán 13-án megjelentek az első nyilvános adatok, képek, és nem hűtőt tervezni, és az NVIDIA miért nem? Már tulajdonságai felsorolásakor látszott, hogy bizony vetekedni fog az Intel Prescott-magos processzorainak fogyasztásával és melegedésével, pedig az már rég veri az AMD-ket. S persze az 1100 MHzen ketyegő DDR3-as ramokat is hathatósan hűteni kell, és nem beszéltünk akkor még az egyéb alkatrészekről.

Aztán kísértetiesen elkezdett hasonlítani az egész az egy évvel ezelőtti történtekre ugyanis úgy tűnt (s még mindig akadozik a szállítás június közepén), hogy az NVIDIA nem tud megjelenni időre, hisz eddig csak a teszterekhez jutott el a kártya. Mindennek oka az igen bonyolult, 222 millió tranzisztorból álló GPU, amit úgy néz ki, megint nem sikerül minden gond nélkül legyártani. Az FX 5800 esetében a TSMC gyárában folyt az előállítás, amely nem tudta megfelelő sebességgel termelni a chipeket, s ez volt a fő oka annak, hogy a modell csak több hónapos késéssel jelent meg. Most az IBM Microelectonics-szal írtak alá szerződést, de úgy néz ki, hogy ezen a cégen is kifog az új NV lapka. Kár lenne, mert a tesztek azt mutatják, hogy nem is rossz a videokártya, sőt, az ATI-nak muszáj lesz odafigyelni, mert újból letaszítják a képzeletbeli trónjáról (persze azért itt még nem tartunk).

Május elejére kiderült, hogy a 6800 család három modellből fog állni. A zászlóshajó a GeForce 6800 Ultra, mely 256 MB GDDR3 memóriával lesz szerelve, sebessége 400/1100 MHz (GPU/RAM), és tizenhat pixel futószalaggal, valamint hat vertex futószalaggal fog rendelkezni. Támogatja a DirectX 9.0c-t, ami magában foglalja a pixel és vertex árnylók (Pixel Shader és Vertex Shader) 3.0-ás verzióját. Ebben fejlettebb, mint az x800, hisz az „csak" a 2-es verziókat használja. Ez jelenleg gyakorlatilag nem jelent nagy előnyt, mert a DX 9.0c-t nem használják még a játékok. Az NVIDIA által ajánlott végfelhasználói ára 499 dollár.

A középső a GeForce 6800 GT (egyes hírek szerint, ez a legkisebb), mely egyedül a sebesség-

TESZTEREDMÉNYEK

	Call of Duty	Far Cry	Unreal Tournament 2004
1024x768 1.	68,8 FPS	45,6 FPS	29,8 FPS
1024x768 2.	61,6 FPS	37,5 FPS	30,1 FPS
1280x960 1.	57,2 FPS	38,6 FPS	29,3 FPS
1280x960 2.	49,3 FPS	31,4 FPS	24, 5 FPS

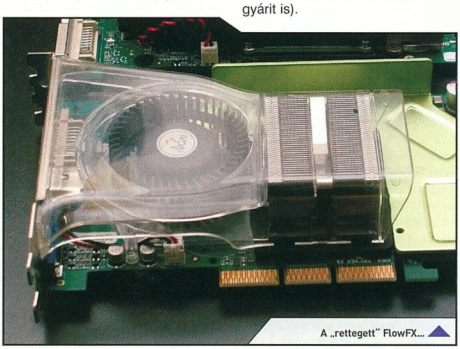
1-es beállítás: 4x AF + 2x AA, **2-es beállítás:** 16x AF + 4x AA

3DMARK03 TESZTEREDMÉNYEK

	GeForce 6800 Ultra	GeForceFX 5950 Ultra
3DMark pontszám	10796	5887
Game Test 1	198,0 fps	168,8 fps
Game Test 2	93,6 fps	44,1 fps
Game Test 3	75,0 fps	34,6 fps
Game Test 4	61,0 fps	36,0 fps
Fillrate ST	3198,2 MT	1513,8 MT
Fillrate MT	6046,2 MT	3352,1 MT
Vertex Shader	28,4 fps	18,4 fps
Pixel Shader 2.0	152,9 fps	51,8 fps
Ragtroll	50,0 fps	21,5 fps

gekben különbözik az Ultra változattól. Ebben az esetben a grafikus processzor 350 MHz-en üzemel, míg a memóriák 1000 MHz-en futnak. Listaára 399 dollár. Talán a későbbiekben lehetőségünk lesz egy ilyen kártyát tesztelni, engem nagyon érdekel, mennyire lehet húzni. Ha közel azonos szintre, mint az Ultrát, akkor ez lesz az ideális vétel.

A harmadik a GeForce 6800, melyet a felső középkategóriában szeretne tarolni az NVIDIA. Ez csak tizenkét pixel futószalaggal rendelkezik, és a sebességeket is

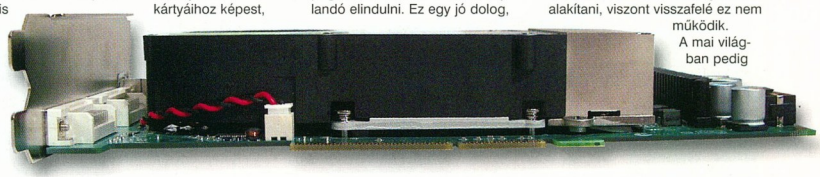

A „rettegett" FlowFX...

jelentősen csökkentették, GPU 325, a memóriák pedig 700 MHz-en működnek, de abban az esetben, ha megfelelő tuning potenciállal rendelkezik, akkor ez is jó vétel lesz a maga 299 dolláros irányárával. Különbséget jelent még az is, hogy a memóriák sima DDR RAM-ok, és nem a többin használt DDR3-as változatok.

A fenti gyári adatoktól egyes gyártók várhatóan eltérnek majd néhány esetben. Több cég bejelentette, hogy a stabilitás érdekében léghűtés helyett vízhűtést fognak alkalmazni, s kiegészítő megvételével a hűtésrendszerbe bekapcsolható lesz a

CPU is. Ez egyfelől teljesítménynövekedés jelent, másrészről viszont megnövekednek az előállítás költségei, ami ebben az esetben azt jelenti, hogy ilyen kártyánk csak akkor lesz, ha előteremtjük a megvételéhez szükséges 899 eurót (körülbelül 230 ezer forint). Ennyi pénzért megszabadulunk a hangos gyári hűtéstől is, bár elgondolkoztató, hogy ki fog kiadni ennyi pénzt erre, mikor egy profibb vízhűtést ennek harmadából összerakhatunk (akár gyárit is).

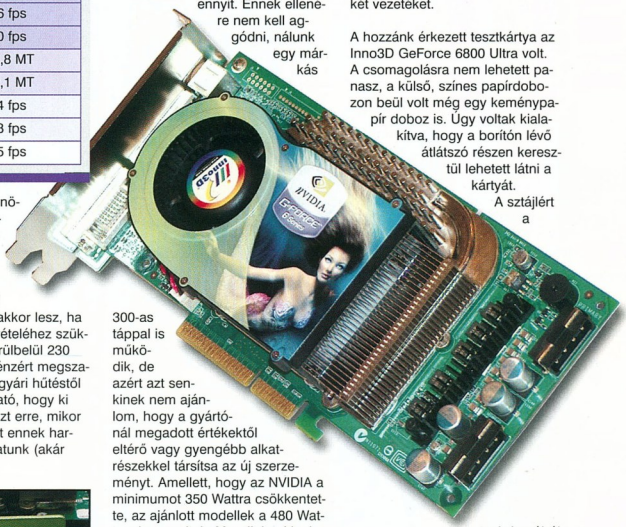
A NYÁK igen hosszú lett, pontosan akkora, mint anno az GeForce FX 5800 és utódjai voltak. Ez körülbelül plusz 2-3 centit jelent az ATI kártyáihoz képest,



ezért figyeljünk oda, nehogy úgy járjunk, hogy az új VGA gyorsítóhoz új házat is vennünk kelljen.

Másik, amire mindenképp figyelmet kell fordítanunk, az a táp.

Az NVIDIA a bejelentéskor 480 Wattos tápot írt elő új termékcsaládjához. Ez hatalmas költségtöbbletet helyezett a vásárlók nyakába, s ezt a gyártó is realizálta, módosította is az értéket 350 Wattra. Ez már elfogadhatóbb, és valljuk be, hogy egy erősebb gép igényel is ennyit. Ennek ellenére nem kell aggódni, nálunk egy márkás



300-as táppal is működik, de azért azt senkinek nem ajánlom, hogy a gyártónál megadott értékektől eltérő vagy gyengébb alkatrészekkel társítsa az új szerzeményt. Amellett, hogy az NVIDIA a minimumot 350 Wattra csökkentette, az ajánlott modellek a 480 Wattosak maradtak. Mondjuk, akinek van egy jó kis 420-as Chiefteceje vagy Enermaxa, annak nincs miért aggódnia.

Ha már a tápnál tartunk, meg kell említeni még egy okot, ami miatt mindenképp minőségi alkatrészt ajánlunk, megfelelő számú csatlakozóval: a kártyán két tápcsatlakozó van. És nem díszként, vagy azon okból, hogy ha az egyik elromlik, legyen másik. A kártya stabil működéséhez szükség van mindkettőre, méghozzá úgy csatlakoztatva, hogy a tápból két külön vezetéken jöjjön az energia (legalább is a használati utasítás szerint). Kipróbáltam egy csatlakozóval is. Ha az alsóba dugtam csak kábelt, akkor a rendszer erős csipogás kíséretében nem volt hajlandó elindulni. Ez egy jó dolog,

mert eddig (pl. FX 5800) ilyen nem volt, ha nem dugta rá az ember a tápot, akkor vagy fagyott a rendszer, vagy szép csendben megsült a GPU. Ha a felső csatlakozót használom csak, akkor minden

megy szépen, csak a Windowsban kapunk egy üzenetet, miszerint a kártya nem kap elég energiát, ezért lecsökkenti a teljesítményét. Ezzel együtt működőképes maradt, de ez nem egy életbiztosítás, így ezt senki ne használja így, tessék rendesen csatlakoztatni mindkét vezetéket.

A hozzánk érkezett tesztkártya az Inno3D GeForce 6800 Ultra volt. A csomagolásra nem lehetett panasz, a külső, színes papírdobozon beül volt még egy keménypapír doboz is. Úgy voltak kialakítva, hogy a borítón lévő átlátszó részen keresztül lehetett látni a kártyát. A sztájlért a techdemóból ismert sellő felel, mind a dobozon, mind pedig a hűtő borításán feltűnik (nekem az FX család tündérkéje jobban bejött, de azért ez sem ronda). Mint minden Ultra kártya, ez is 256 MB GDDR3 memóriával rendelkezik, a modulok sávszélessége 256 bit.

A dobozban több réteg szivacs közt találjuk a kártyát, melyek biztosítják, hogy a szállítás alatt nem sérülnek meg a kényes részek. Az alatta lévő szivacsba beágyazva találjuk meg a két DVI-D-Sub átalakítót, ugyanis a kártyán csak két DVI és egy S-Video (TV-Out) csatlakozó van (ehhez természetesen kapunk kábelt). Nem is gond, hogy nincs hagyományos D-Sub kimenet, hisz a DVI-t könnyű azzá alakítani, viszont visszafelé ez nem működik. A mai világban pedig olyan sebességgel terjednek a TFT monitorok, hogy lassan talán nem is lesz rá szükség. A kapott szoftvereket igen bő készlet mérték. A csomagban a driver CD mellett megtaláljuk a

Futuremark 3DMark03 benchmarkját, az InterVideo WinDVD és WinDVD Creator programjait, egy játékdemo CD-t, és a Commandos 3 teljes, 3 CD-s verzióját. Ezek mellett kapunk egy 8 centiméteres CD-t, amin a használati utasítás van.

A kártyát közelebbről szemügyre véve megállapítható, hogy az teljesen megegyezik az NVIDIA referenciakártyájával. A tápcsatlakozók végre stabilan lettek rögzítve, megörülök attól, hogy ATI Radeon 9700 Pro kártyámon a tápcsatlakozó aljzata a „levegőben lóg" (igaz, arra az FDD-hez való kis csatlakozó való), itt ezt jól alakították ki. A nagyméretű hűtőborda első ránézésre egy tömbből áll, ám ha leszereljük a műanyag borítást, akkor meglepően sok különböző alkatrészt fogunk találni. Az egész rendszer stabilan ül a NYÁK-on, köszönhetően a közel húsz csavarnak. Látszik, hogy figyeltek a tervezők, és nem akarták elkövetni az FX hibáját, ezért a hőmérsékletelvezetést heatpipe-os rendszerrel oldották meg. Ez úgy tűnik, sikerült is, hisz a kártya csak megfelelő mértékben melegszik fel. A mérések szerint az ATI Radeon x800 XT-je jobban melegedett, mint az NVIDIA GeForce 6800 Ultrája, ami szintén azt mutatja, hogy ez már nem FX.

A GeForce-on még a FET-ek is bordát kaptak. A memóriamodulok mind a hűtő alatt kaptak helyet, így ezekkel sem lesz bajunk. A hűtendő felület és a bordák közé valamilyen szivacsos hővezető lapkát raktak, úgy látszik ez elég nagy hatásfokkal közvetíti a hőt.
A ventilátor nem közvetlenül a GPU felett helyezkedik el, hanem attól balra, és közvetlenül a chipen lévő nagyméretű bordára fújja a levegőt. Azt mindenesetre megoldhatták volna, hogy ne a gép belseje felé áramoljon a meleg, de így is megfelelően működik. A hűtés amúgy közel sem olyan zajos, mint az FX-ek esetében, és ez jó jel, talán a következő generáció még halkabb lesz.

A teszteléshez egy 2.6 GHz-es PIV processzoros, 512MB memóriával felszerelt gépet használtunk. Két driver-t cserélgettünk a teszt során; a Forceware 61.34-et és a Forceware 61.11-et, az utóbbi sokszor stabilabbnak bizonyult, annak ellenére, hogy az Nvidia az előbbit ajánlotta a 6800-ashoz. Sikerült jól megizzasztanunk a kártyát, lefuttattuk rajta a 3DMark03 340-es buildjét, a játékok közül a Call of Duty-t, a Far Cry-t és az Unreal Tournament 2004-et. A teszteredményeket a mellékelt táblázatokban találjátok.
A kártya tuningolását sem hagyhattuk ki, a 400/550-es órajelekről sikerült feltornáznunk 441/604-re, annak ellenére, hogy az előzetes hírek arról szóltak, hogy az új Geforce nem túlságosan tuning barát. Az órajel megemelésével sikerült 6-12%-os teljesítménynövekedést elérni, ami azért kellemesnek mondható.

Úgy néz ki, az Nvidia fejlesztői nem ültek karba tett kézzel az elmúlt időszakban, és az új 6800-as sorozat határozottan pozitív fejlődést mutat a kevésbé sikeres FX-ek után. Az előző architektúra hiányosságait pótolták, és - bár egyelőre nem igazán tudjuk kihasználni - a kártyájuk elsőként támogatja a 3.0-ás shadereket.

Grillo

A terméket az Aqua Computer bocsátotta rendelkezésünkre.

1074 Budapest, Dohány u. 36.
Tel.: 322-4658
www.aqua.hu

NVIDIA DIRECTX 9 LINEUP

	GeForce 6800 Ultra	GeForce FX 5950 Ultra	GeForce FX 5900 Ultra	GeForce FX 5900 XT	GeForce FX 5800 Ultra	GeForce FX 5800
GPU-órajel	400 MHz	475 MHz	450 MHz	390 MHz	500 MHz	400 MHz
Gyártástechnológia	0,13 µm	0,13 µm	0,13 µm	0,13 µm	0,13 µm	0,13 µm
Tranzisztorszám	222 millió	130 millió	130 millió	130 millió	125 millió	125 millió
Memória sebessége	550 MHz	475 MHz	425 MHz	350 MHz	500 MHz	400 MHz
Memória típusa	DDR-III	DDR-I	DDR-I	DDR-I	DDR-II	DDR-II
Max. Memória	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB	256 MB
RAMDAC	400 MHz	400 MHz	400 MHz	400 MHz	400 MHz	400 MHz
Memóriabusz	256 Bit	256 Bit	256 Bit	256 Bit	128 Bit	128 Bit
Max. sávszélesség	38,4 GB/s	30,4 GB/s	27,2 GB/s	22,4 GB/s	16,0 GB/s	12,8 GB/s
Csatoló felület	AGP 3.0 (8x) PCI-Express (x16)	AGP 3.0 (8x)	AGP 3.0 (8x)	AGP 3.0 (8x)	AGP 3.0 (8x)	AGP 3.0 (8x)
DirectX verzió	9.0+	9.0+	9.0+	9.0+	9.0+	9.0+
Pixel-Shader verzió	3	2.0+	2.0+	2.0+	2.0+	2.0+
Vertex-Shader verzió	3	2.0+	2.0+	2.0+	2.0+	2.0+
Renderelő futószalag	16(8)	8(4)	8(4)	8(4)	8(4)	8(4)
Textúra/futószalag	1(2)	1(2)	1(2)	1(2)	1(2)	1(2)

InnoVISION

inno3D

GeFORCE FX 5950 Ultra

- nVidia® GeForce™ FX 5950 Ultra GPU
- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 85Hz támogatás
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

nVIDIA GeForce FX 5950

GeFORCE FX 5700 Ultra

Vidia® GeForce™ FX 5700 GPU

- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 85Hz
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

VIDIA. FORCE FX 5700

PersonalCinema FX 5600/5200

- nVidia® GeForce™ FX 5600/5200 GPU
- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 75Hz támogatás
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

nVIDIA PersonalCinema

GeFORCE FX 5600/Ultra

Vidia® GeForce™ FX 5600/Ultra GPU

- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 75Hz
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

VIDIA. FORCE FX 5600

GeFORCE FX 5900/Ultra

- nVidia® GeForce™ FX 5900/Ultra GPU
- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 400MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 85Hz támogatás
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

nVIDIA GeForce FX 5900

GeFORCE FX 5200/Ultra

Vidia® GeForce™ FX 5200/Ultra GPU

- AGP8× támogatás, 2.1GB/s sávszélesség
- Dual 350MHz RAMDACs, 2048 × 1536 - 75Hz
- Új 128/256MB 256-bit DDR II memória
- Magyar nyelvű termék ismertető

VIDIA. FORCE FX 5200

50 gyártó
600 terméke raktárról!

AQUA COMPUTER
H-1074 Budapest, Dohány u. 36.
Tel.: 322-4658
www.aqua.hu

AQUA computer

GAME EXPRESSZ

HARDWARE SZEKCIÓ

RAM, MEMÓRIA	
256 MB PC2100 (266MHz) DDR OEM	7 732
256 MB PC2700 (333MHz) DDR OEM	8 374
512 MB PC3200 (400MHz) DDR brand	17 206

HANGKÁRTYA, HANGFAL	
Creative SBS250 bulk	2 494
Creative Inspire P580 bulk	14 048
CREATIVE SB Live 5.1 Digital bulk	5 325
CMedia 6 csatornás hangkártya	1 949
Altec Lansing 120, 2.0-ás	2 603
Altec Lansing 121, 2.1-es	5 325
Altec Lansing 220, 2.0-ás	4 781
Altec Lansing 221, 2.1-es	10 226

BILLENTYŰZET	
Samsung Win95 HUN PS/2 SDK-1900	860
Samsung Win95 HUN PS/2 SDL-2500	1 296

PROCESSZOR	
AMD AthlonXP 2000+ OEM	11 979
AMD AthlonXP 2400+ OEM	14 375
AMD AthlonXP 2800+ Barton OEM	22 107
Celeron 1700A+FAN S478	12 741
Celeron 2000A+FAN S478	14 266
Celeron 2400A+FAN S478	15 682
Celeron 2600A+FAN S478	19 711
P4-2,8GHz+FAN S478 512kB 800MHz	38 442

CD, CD-RW, DVD, DVD+-RW	
LG 52x CD-ROM 2 év	3 093
Samsung 52x CD-ROM 2 év	2 973
CD-RW LG 52x/32x/52x OEM 2év	6 305
CD-RW LG 52x/32x/52x dobozos 2év	6 850
CD-RW Samsung 52x/32x/52x OEM 2év	6 033
CD-RW Plextor 52x/24x/52x dob. 2 év	11 870
DVD Samsung 16x/48x OEM 2 év	5 554
DVD MSI 16x/48x OEM	5 979
DVD+-RW Samsung SH-W08ARPS dob. 2 év	20 789
DVD+-RW ASUS DRW-0804P/D dobozos	23 947
DVD+-RW LG GSA-4082BB OEM 2év	21 671
DVD+-RW LG GSA-4082B dobozos 2év	22 760
DVD+-RW NEC ND-2500 OEM 2 év	18 731

EGÉR	
Codegen M-5098 optikai, 2 gomb+scroll PS/2	1 949
Samsung optikai PS/2 dob. kék v. narancs	1 949
Samsung optikai PS/2 dob. ezüst-szürke v. fekete-szürke	2 058
Samsung wireless optikai USB+PS/2 dob. szürke	4 792

MONITOR	
19" Belinea 10 60 75 3év TCO99	35 937
17" Belinea 10 30 51 96KHz 3év TCO99	27 116
17" LG 702B CRT 71KHz TCO'99	26 027
17" LG T710B EZ-FLAT 71KHz TCO'99	28 848
17" LG T710PH EZ-FLAT Brightview TCO'03	31 570
17" MAG 770FS 70KHz TCO99 3év	23 849
17" MAG 786PF2 Flat 86KHz TCO99 3év	28 205
15" Maxview NH570 3 év	17 751
17" Maxview NH776 3 év	20 909
17" Samsung 753S 3 év MPRII	23 849

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 2000 Ft-NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOVER, VAGY VÁLLTÁSKA

RENDELJ TELJES KONFIGOT MEGÉRI!

- szaktanácsadás az alkotóelemek kiválasztásánál
- egyedi megoldások kivitelezése
- házhozszállítás Budapesten és vidéken is (külön díjazásért)
- 1/2 éves ajándék PC.GAMES előfizetés minden komplett konfiguráció mellé
- régi teljes gép és alkatrészek beszámítása új gép vásárlása esetén

VIDEOKÁRTYA	
xpertvision ATI Radeon 9200SE 128Mb DDR TV	11 206
xpertvision ATI Radeon 9600SE 128Mb DDR TD	17 969
xpertvision ATI Radeon 9800 SE 128MB TD	33 650
xpertvision nVidia MX4000 128MB 64bit TV AKCIÓ!	10 879
ASUS A9200SE 128MB TV Rad. 9200SE	11 326
ASUS A9200SE 128MB DVI+TV Rad. 9200SE	12 415
ASUS A9600SE 128MB DVI+TV Rad. 9600SE	18 949
Leadtek A180 DDR 64MB AGP8X T AKCIÓ!	8 701
MSI FX5200-T 128MB TV out	15 028
C3D Radeon 9600SE 128MB TV+DVI Dob	17 315
Club3D Radeon 9200SE 64MB TD	9 692
Club3D Radeon 9600SE 128MB TD	17 097
Sapphire Rad. 9200SE Atlantis 128Mb TV out	12 088
Sapph. Rad. 9600 XT 128MB	38 006

ALAPLAP	
ASRock K8S8X SIS755 Socket754(Athlon 64) DDR ATX	18 404
ASRock K7S8XE+ R3.0 SIS748 S.A. DDR S.ATA ATX	10 999
ASR. P4S55FX+ SIS655FX S478(Persc.) DDR SATA ATX	11 870
ASUS P4P800-E Deluxe ATX 3év!!	28 096
MSI K7N2 Delta-ILSR nForce2 18D SocketA ATX	23 522
MSI K8T NEO-FSR Socket754 ATX	23 849

ÍRHATÓ CD	
BENQ 80' 48x PLATINUM bulk 50db/cs	5 391
Plextor 80' 48x bulk 50db/csomag	5 663

WINCSESZTER	
40 GB Samsung 7200rpm ATA133 3év!!!	12 894
80 GB Samsung 7200rpm ATA133 3év!!!	15 290
80 GB Maxtor 7200rpm ATA133	13 057
80 GB Seagate 7200rpm ATA133	13 830
120 GB Maxtor 7200rpm ATA133	17 206

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ	
Codegen 3303 300W ATX P4	5,554
Codegen 3367/3356 300W ATX P4	5,663
Codegen 6041L-B 300W ATX P4	6,207
Codegen 6043L-G4 300W ATX P4	6,207
Codegen 6066-C9,-C10 300W ATX P4	6,970
Midi torony 8870 300W P4 ATX+USB	6,523
Midi torony 4H40/46 400W P4 ATX	5,979

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK CD MELLÉKLETET KÜLDÜNK!

A LEGMENŐBB CUCCOK A TE GÉPEDBE IS!

Sapphire Radeon 9600 XT 128MB

P4-2,8GHz+FAN S478
512kB 800MHz

19" Belinea 10 60 75 3év TCO99

120 GB Maxtor 7200rpm ATA133

ÁRAINK AZ ÁFÁT NEM TARTALMAZZÁK! AZ ÁRVÁLTOZTATÁS JOGÁT FENNTARTJUK!
A FENTI TERMÉKEK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT, MELY A RENDELÉS MÉRTÉKÉTŐL FÜGG.
A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS
AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

HELYZETJELENTÉS DVD-ÍRÓK TERÉN

Adat archíválás elérhető áron

Szerkesztőségünkben három DVD-író járt, melyek közül a legérdekesebb talán a Plextor 12-szeres egysége, amely ezzel a sebességgel megint elsőként dobbantott a piacon (ahogy ez már csak lenni szokott). A másik két meghajtó ugyan kevesebb újdonsággal bír, főként mivel korábban láttak napvilágot, ám az áruk is egy alacsonyabb kategóriában foglal helyet. Természetesen a három termék három különböző célközönséget céloz meg, így érthetőek a képességeikben tapasztalható eltérések ...

PLEXTOR PX-712A

Ha valaki az árát nézi az írónak, elkerekedhetnek a szemei, hiszen legalább annyit kell rá áldozni, mint bármelyik

PlexWriter Premium termékre, vagy éppen az új, dupla sűrűségű írásra is képes meghajtókra. Ám már megszokhattuk, hogy a Plextor esetében a meghajtóra fordított összeg nem ablakon kidobott pénz, hiszen cserébe maximális megbízhatóságot, kétévnyi teljes körű garanciát, kiváló minőséget, valamint szoftveres támogatottságot kapunk. Ezeken felül, valamint a 12-szeres íráson kívül az eleddig csak a Premium sorozatban elérhető funkciók okozhatnak jelentős értéknövekedést. De nézzük, hogy mik is ezek a fontos tulajdonságok:

Mount Rainier: a Philips új szabványa révén sokkal könnyebben használatba vehetők az újraírható médiumok, fájlokat egyszerű „drag and drop"-módszerrel írhatunk ki lemezekre, és ugyanilyen könnyedén törölhetünk is. Ettől kezdve az újraírható lemez ugyanúgy funkcionál, mint bármely hajlékonylemezes ill. merevlemezes meghajtó (pl. InCD segítségével).

PoweRec: a legújabb Plextor meghajtók támogatják már a minőségi archiválást, melynek lényege, hogy írás közben a meghajtó ellenőrzi a lemez minőségét, és a begyűjtött adatokhoz igazítja az írás sebességét. Ha kikapcsoljuk, akkor természetesen a valós írási sebességet kapjuk, amelyet magunk is beállíthatunk az írásra használt szoftverben.

VariRec: segítségével a lézer erejét lehet meghatározni audio CD írásakor, aminek eredménye, hogy a kiírt korongok nagyobb valószínűséggel fognak gond nélkül működni asztali, illetve autókba szerelt lejátszókon. A technológiát DVD-k kiírásához is lehet használni.

GigaRec: a Plextor márkájú írók mindig is kiválóan tudtak túlírni, ám ennek a technológiának a segítségével a hagyományos (700MB) CD-kre is 113 percnyi, azaz majdnem 1GB adatot tudunk sűríteni. A CD-k maximális kihasználtsága így a CD minőségétől, és az engedélyezett tömörítés mértékétől függ.

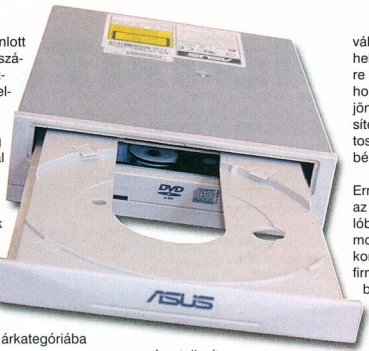
SecuRec: DAO (Disc-At-Once) módban kiírt CD-k tartalmát titkosíthatjuk egy jelszó megadásával. Innentől kezdve az adatok csak a jelszó ismerete, valamint vagy a PlexTools, vagy a SecuViewer használata mellett érhetők el.

Az író továbbá képes Silent Mode-ban működni, ha PlexTools-ban ezt beállítjuk (ezzel a sebesség csökkentése árán faraghatunk le a meghajtó által produkált zajszintből). És támogatja a Q-Check-et, amely abban lehet segítségünkre, hogy az általunk megírt DVD-k minőségét leellenőrizhessük. Természetesen a PX-712A BURN-Proof technológiával, valamint 8MB-os bufferrel érkezik.

A kiváló dokumentáció mellett a DVD-n helyet kaptak a következő szoftverek is: PlexTools Professional, Ahead InCD 4, Nero Burning ROM 6 SE, CyberLink PowerDVD 5.0, Pinnacle Studio 9. A meghajtón kívül kapunk csavarokat, a tálca manuális kihúzásához szükséges speciális „kurblit", valamint egy 40 pines IDE-kábelt.

A meghajtó gyorsteszteinken kiválóan teljesített mind az írás, mind az olvasás területén, és mivel jelen pillanatban a kapható leggyorsabb és legmegbízhatóbb DVD-író (és egyben a leggyorsabb, 48x-os CD-írási képességekkel bíró combo meghajtó), így mindenképpen a legfelsőbb kate-

góriát képviseli. Ajánlott mindazoknak, akik számára a gyors és biztonságos írás a legelső, és ezért hajlandóak minden pénzt megadni. A jelenleg is Plextor DVD-íróval rendelkező felhasználók számára azonban azt ajánljuk, inkább várjanak még a meglévő író lecserélésével, egészen addig, amíg a dupla sűrűségű lemezek írására is képes példányok elérhető árkategóriába kerülnek.



ASUS DRW-0804P

A Pioneer 107D-vel közel azonos képességekkel bíró ASUS márkájú meghajtó pici csalódást okozhat a gyártónál megszokott minőségre számító felhasználóknak. Ennek oka egyrészt a meghajtó mellé csomagolt szoftverekben keresendő (egyedül egy Ahead Nero 6 OEM Suite került a CD-kre, egy ASUSDVD, valamint az ASUS firmware-frissítéséhez szükséges szoftver társaságában), másrészt a szerény teljesítményben, amely sajnos nem igazán áll arányban a termékért elkért pénzzel.

A csomagban egy IDE-kábel (40 pin), csavarok, audio kábel, a szokásos „kurbli", valamint a dokumentáció kapott helyet a meghajtón kívül. A Plextor esetében elnézi az ember, ha írható ill. újraírható CD/DVD nem kerül a csomagba, ám sajnos ez ebben az esetben már jobban szemet szúrt. Hiszen ha sem szoftvereket, sem DVD-t nem kapunk, akkor vajon miért válasszuk a Pioneer meghajtója helyett a DRW-0804P-t? Sajnos erre még rátesz egy lapáttal az is, hogy az ASUS sokkal lassabban jön ki a legfrissebb firmware-frissítésekkel, és a meghajtókhoz biztosított technical support is kevésbé fényes.

Erre rátesz még egy lapáttal, hogy az írási képességei nem a legkiválóbbak, és igazán csak akkor támogatja rendesen a különböző korongokat, ha frissítjük a firmware-jét a legújabbra. A sebesség sajnos nem mindig kielégítő, azonban cserébe a különböző minőségű lemezeket is elég jól kezeli, és az írás minőségével sincs probléma - ám ebben a 107D is remekelt, ráadásul kevesebbe is kerül. Egyszóval az író képességeivel nincsen semmi probléma, ám csak akkor érné meg az érte kiadott összeget, ha olcsóbb lenne a 107D-nél (azaz úgy kb. 3-4 ezer forinttal).

MSI DR-4A

Nem éppen mai csirke az MSI meghajtója, és létezik már belőle 8-szoros sebességű verzió is, a 107D-vel közel azonos áron, ám a tesztbe a négyszeres sebességű, még tavaly év végén gyártott író került be. Sajnos ehhez sem csomagolnak túl sok különlegességet, hiszen a rőpke dokumentáció mellett a csavarok, audio kábel, valamint két CD kapott csak helyet (ezekre Nero 6-os, Sonic MyDVD, valamint PowerDVD 4-es került).

A meghajtó ABS-én (Absorbs Shocks) kívül talán a HD-Burn technológiával tűnhet ki társai közül. Ez a Sanyo által kifejlesztett technológia arra jó, hogy egy hagyományos CD-n kétszer annyi adatot tudjuk eltárolni, mint amennyire alapból képes lenne. Sajnos ez csak egy-két CD-márkánál működik zökkenőmentesen, ráadásul a kapott CD-t csakis HD-Burnt támogató meghajtóval tudjuk visszaolvasni.

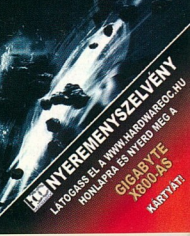
Képességei alapján középkategóriába sorolható, ám mivel már megjelentek 8-szoros társai, így eljárt már az idő fölötte. Az író egyetlen igazi negatívuma, hogy írás közben elég magas hőmérsékletre képes fölmelegedni, így érdemes jól meggondolni, mit pakolunk fölé vagy alá, nehogy az írható korongokon kívül mást is megsüssünk. Talán annak érdemes beruháznia rá, aki ki tudja használni a HD-Burn technológiát, és megelégszik egy olcsóbb, ám lassabb íróval is.

Az írókat a RAMIRIS Rubin Rt. bocsátotta rendelkezésünkre.

Chilly

CO-RUN EXPORT-IMPORT KFT.
TEL.: +36 1 301-0600
WWW.CORUN.HU
WWW.GIGABYTE.HU

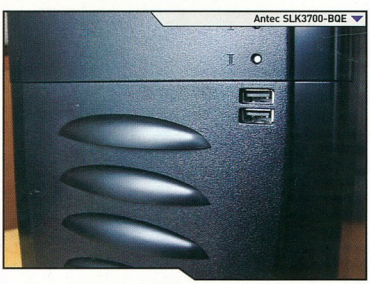
A LEGÚJABB
ATI ÉS NVIDIA LAPKÁS
VIDEOKÁRTYÁK
A GIGABYTE
KÍNÁLATÁBAN



ANTEC BEMUTATÓ

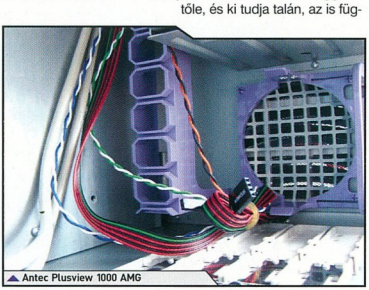
1986. Kalifornia. A TV-ben a Miami Vice megy, a lányok szíve Don Johnsonért dobog, egy átlagos számítógépben pedig kevesebb memória van, mint napjainkban egy olcsó telefonban.

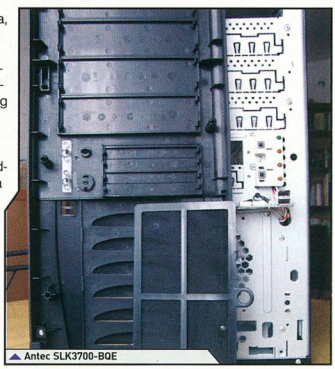
A szürke Chevi lassan vánszorgott a dögleszto kaliforniai napsütésben. A templom tornyában az órát helyettesítő magnetofon már bőszen készült, hogy elüsse a delet, a homlokokon verejték gyöngyözött, a dugóban ücsörgő sofőröknek már szitkozódni sem volt energiájuk, csak nyelték csendben a port.
A Chevrolet vezetője - nevezzük Joenak - halkan dobolt a kormányon, néha ránézett órájára, melynek másodpercmutatója már két éve jól



megérdemelt szabadságát töltötte. Tíz perc, még tíz perc dúdolgatta a rádióból recsegő zene ütemére, ám már ő is tudta, hogy az a tíz perc jó lesz nyolcnak is, és ebben a tempóban tutira nem fog átérni a városon. A Fremont Boulevard hosszú, unalmas szürke út volt, keresztülszelte a várost, és egyes sok évet megélt kocsmatöltelékek szerint a fél megyét is. A cél a város túloldala, Joe mohón kutatott szemével telefonfülke után, de a Fremontnak erről a részéről valamiért száműzték a civilizáció áldásos csodáit. Pedig még oda tudna telefonálni, hogy késik, hogy várják meg, mert ő tényleg elindult időben, és tényleg fontos neki ez a tárgyalás, de hát valamiért mindenki egyszerre indult el ugyan abba az irányba ebben a rühes városban, így nem tehet róla, hogy elkésik.

Előkaparta egyenszürkévé érett zsebkendőjét, megtörölte homlokát, és ekkor meghallott valamit. Szirénázás. Merről jön ez? Forgatta a fejét jobbra, balra, de az összes többi szerencsétlen sorstársa is ugyan ezt csinálta éppen, így az egész társaság úgy nézett ki, mint akiket megcsípett a cecelégy. Mire rájött volna, mi történik, már autója mögött villogott a szirénás furgon, ő pedig megpróbált arrébb evickélni, de ez a hatalmas hajóval elég nehezen ment. Megnyomta hát ő is a dudát, de ez sem segített, hiszen dudaszóval még soha, senkinek sem sikerült eltüntetnie az előtte álló járművet. Azért annyi hatása volt a kürtnek, hogy az előtte szerencsétlenkedő Pontiac előrébb gurult vagy tizenöt centit. Na, sikerült. Végre. A mentő már elfért mellette és szép lassan el is araszolt, amikor Joe-nak eszébe jutott a mentő ötlet. Magában elmosolyodott, mert a gondolatmenet végére érve rájött, hogy mi más is juthatna eszébe az embernek egy mentőről, mint egy mentőötlet.
Ahogy elhagyta őt a vijjogó autó, beállt mögé, és mint jégtörő mögött a komp, végigszáguldott útja hátralevő részén. Nem kímélte sem a gázpedált, sem a taposólemezt alatta, nyomta, mintha az élete függne tőle, és ki tudja talán, az is függött. A földszintes, napszítta irodaház parkolójába csikorogva kanyarodott be, kicsit elkapta a járdaszegélyt is, a dísztárcsája pedig gyönyörű parabolát leírva, mint fényes UFO repült el mellette, de ő ezzel már nem foglalkozott. Itt volt, megérkezett időben, és még arra is maradt egy perce, hogy ingét visszagyürkődje öve mögé és lehajtsa nadrágja szárát, melyet a kocsiban gyűrt fel az örökké tartó dugóban ácsorogva.




Antec SLK3700-BQE

Hogy így történt vagy sem, talán sosem fogjuk megtudni, egy azonban biztos, 1986-ban, Kalifornia állam Fremont városában sikeresen megalakult egy kis cég, melyet Antecnek neveztek el. A vállalkozás mára világméretűvé nőtte ki magát, az Egyesült Államokon kívül megtalálhatók irodái a jó öreg Európában is, termékei pedig a világ minden részére eljutnak, öregbítve a cég nevét.
Az Antec márkanév mára összeforrt a minőségi és csendes számítógépház fogalmával. Azt, hogy ezt nem a marketing mondatja velem, igazolja a világszerte megjelent több száz cikk és teszt.

Most egy rendhagyó írást olvashattok, mely nem teszt, inkább bemutató, sőt, még inkább fényképalbum. Miközben a cikkhez keresztünk forrást, rá kellett jönnünk, hogy kevés jó minőségű kép áll rendelkezésre az Antec termékeiről. Találtunk tesztet a szerelhetőségről, a zajszintekről és hasonló témákról, ám olyan írást, amely a házak részletes bemutatásával foglalkozott volna, nem találtunk, így adott volt a lehetőség, hogy pótoljuk a hiányt és ellássunk mindenkit képekkel.

Bemutatónkban - természetesen nem véletlenül - a Senerit Hungary Kft.-nél akciós áron beszerezhető házakról ejtünk néhány keresett, és egy kevéske keresetlen szót. Szerencsénkre, a három bemutatásra kijelölt termék három célcsoportnak készült, így bár a teljes termékskálát nem tudjuk felölelni, legalább egy-egy reprezentatív példányt bemutathatunk. Előre kell bocsátanunk, hogy mind három ház igazi mesterművek, és a felhasznált anyagokkal kapcsolatban sem számíthatunk nagy változatosságra. A különbségek a házak, illetve a tápegységek szolgáltatásaiban rejlenek, illetve - mint feljebb említettem - különböznek a megcélzott vásárlórétegek is.

Kezdjük tehát az ajánló, bemutató vagy virtuális fényképalbum képzeletbeli lapozgatását, és merüljünk el az Antec házak világában!

SLK3700-BQE

Az SLK3700-BQE az Antec számítógépházak középmezőnyét képviseli. Rengeteg extra hiányzik belőle, amelyeket nagyobb testvéreiben megtalálunk, ám mint feljebb már olvasható volt, ez nem ment az anyagválasztás kárára. A burkolat és a belső váz szilárd, a megfelelő helyeken rendesen meg van erősítve. A lemezek széle mindenhol szépen vissza van hajtva, így annak esélye, hogy kezünket elvágjuk egy éles peremmel, igen csekély. Éles peremet csak a kör profilú lyukaknál találtam.

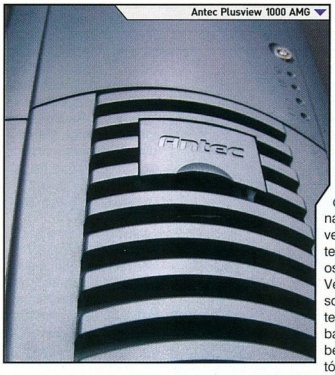
SLK3700-BQE

Ház mérete (cm): 46.5x21x47.2
Alaplap: ATX
Adatok:
- 4 ×5,25" (CD-ROM, DVD)
- 2 × 3,5" (hajlékonylemez)
- 4 × 3,5" (HDD)

Táp: 350W SmartPower S táp
Extrák:
- Fekete fényezés
- Mosható levegőszűrő
- USB, Firewire, Audio kivezetés
- Elforgatott HDD keretek
- Zajmentes kialakítás

Ventilátor:
- 1db a házban (120 mm)
- +1 ventilátor hely (120 mm)

A meghajtók szerelőkeretei közül sajnos csak a hajlékonylemez meghajtó kerete szerelhető ki, az azonban könnyedén, csavar és csavarhúzó nélkül. A merevlemezek a ház oldala irányából tolhatók helyükre, itt a keret kiszerelése helyett a HDD-t



lehet sínestől, tálcástól kihúzni. Az SLK3700-BQE átmenet a zajos (átlagos) és a zajtalan számítógépházak között. A merevlemezek gumibakokat kaptak, a hátsó (házzal szállított) tizenkét centiméteres ventilátort pedig nem csavarokon vagy műanyagkeretben csücsül, hanem szilikongumiból készült bakok tartják. Ezek a bakok képesek teljesen elnyelni a meghajtók és a ventilátor rezgését.

A ház 350 Wattos SmartPower S tápegységgel együtt érkezik. Minőségére nem lehet panaszunk, ám némi hiányérzetünk támadhat tőle. Az egész házon érezhető a minőségi munka és a minőségi anyagok áldásos hatása. Ahhoz tudnánk ezt hasonlítani, mint amikor az ember belép egy kitakarított lakásba, és a levegőben érzi a tisztaságot. A mi esetünkben elég a házat a csomagolásából kibontani, máris érezzük, hogy nem egy átlagos szerkezettel van dolgunk. Nos, ilyen az SLK3700-BQE. Ehhez az érzéshez számomra jár már a táp esetén minimum két S-ATA csatlakozó, a „Fan Only" csatlakozóról már nem is szólva. Természetesen érthető a hiány is, hiszen a házakat valamilyen módon skálázni kell, nem tartozhat minden megoldás ugyanabba az árkategóriába.

A ház külsejére nem lehet panaszunk. Fényezése - bár nem lehet tükörnek használni - tökéletesnek mondható. Sötétszürke, majdnem fekete színe remek kiegészítőjévé teszi a legflancosabb irodának, de előlapjának lendületes vonalvezetése kívánatossá teszi a fiatalabb korosztály szemében is. Végül de nem utolsósorban meg kell említenünk a ház előlapjában található légszűrő betétet, mely moshatató. Az egyetlen kicsi kifogásunk csak a szűrő elhelyezésével kapcsolatban adódott, mivel kiszereléséhez el kell távolítanunk a ház teljes előlapját. Ez utóbbi művelet nem bonyolult, ám amint látni fogjuk a későbbiekben, lehetne ennél egyszerűbben is.

PLUSVIEW 1000 AMG

A Plusview 1000 AMG révén megismerkedhetünk az Antec gyártotta számítógépházak középmezőnyével. A házat az Antec mérnökei nemcsak otthoni használatra, hanem kisirodai szerverháznak is ajánlják. Ha jobban körülnézünk a burkolat mögött, rá kell jönnünk, nem is ok nélkül. A házat két nyolc centiméteres ventilátorral szállítják, melyek műanyag keretben ülnek, így ebben az esetben az Antecnél nem foglalkoztak a rezonancia elnyelésével. A házba opcionálisan beépíthető még ventilátor az alsó merevlemezkeret végébe, így nyugodtan beszerelhetünk magasabb fordulatú SCSI meghajtókat is.

A ház külseje erősen emlékeztet az előzőekben tárgyalt SLK3700-BQE-re ám annál magasabb, fényezése igényesebb, és ami lényeges, átlátszó plexi oldalfallal szállítják, mely meg van még bolondítva néhány plexi bordával is. A ház tehát leginkább szerverháznak, illetve tuningos (modder) gépnek ajánlott. A forgalmazó tápegység nélkül szállítja, így lehetőségünk van olyan erősségű tápot választani, amely nekünk megfelel. Modderek tehetnek bele világító tápegységet is, hiszen a plexi oldalfal remek lehetőséget nyújt a gépépítőknek.

Az anyagválasztásról nem ejtek szót, hiszen ezt kitárgyaltuk az előző gépházról. Az egyetlen negatívum, amit fel tudtam fedezni, a fejhallgató kimenet, illetve a vonali bemenet hiánya az előlapról. Ezeket talán nem szabadna egy ilyen kategóriájú házról lefelejteni, mert ha nem szerver lesz belőle, nagy szolgálatot tehet használójának.

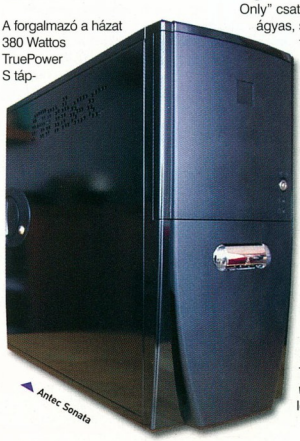
SONATA

A Sonata márkanév az Antec egyik meghatározó neve. A ház, mely mögéje rejtőzik, igazi műremek, ráadásul nem csak külsejével bűvöl el minket, hanem belső adottságaival is. A bemutatást most kezdjük a külsővel!

A Sonata fényezésének neve PianoBlack, mely nem túl meglepő módon egy lakkfekete fényezést takar. A számítógépház előlapja konzervatív vonalvezetésű, de bekapcsolt állapotban jól mutatnak rajta a világító kék LED-ek, melyek a technós hatást erősítik. E két meghatározó vonás keveredése adja a Sonata igazi ízét, füszerként pedig megkapjuk a tükörnek is használható fényezést. A Sonata esetén is

igaz lehet a sötétben minden tehén fekete mondás, bár itt ahhoz, hogy feketék legyünk, nem kell lekapcsolni a villanyt, elég, ha megnézzük visszatükröződő ábrázatunkat a ház oldalán.

A forgalmazó a házat 380 Wattos TruePower S tápegységgel szállítja, mely az Antec osztályzata szerint a néma tápok családjába tartozik. Ezen az egységen megtalálható már a S-ATA tápcsatlakozó, és a „Fan Only" csatlakozó is, mely - mint neve is mutatja - ventilátorok csatlakoztatására szolgál. A csatlakozón keresztül a táp a kiáramló levegő hőmérsékletét figyelembe véve fokozatosan állítja a házhűtők fordulatszámát, így számítógépházunk mindig a lehető legcsendesebb üzemmódban dolgozik. A táp hátsó felén találhatunk egy plusz 4 tüskés tápcsatlakozót is, amelyre a ház megbontása nélkül köthetünk S-ATA eszközöket.



A ház kiemelendő tulajdonságai közé tartozik a teljesen csendes üzemmód. Ennek eléréséhez nyújt segítséget az előzőekben említett „Fan Only" csatlakozó, a golyóscsapágyas, szilikon bakokon nyugvó tizenkét centiméteres ventilátor, és a merevlemezek alatt található gumibakok is. Ezek az eszközök alkalmassá teszik a házat arra, hogy teljesen halk gépet építsünk belőle, olyat, amely sokáig fog szolgálni minket, emellett pedig szobánk dísze is lesz.

A házakat a bemutató idejére a Senerit Hungary Kft. Biztosította számunkra, köszönet érte! A bemutatott termékek most akciós áron vásárolhatók meg a Senerit Hungary Kft. üzletében. További részleteket a *www.hardwareoc.hu* oldalon olvashattok.

S3nki

PLUSVIEW 1000 AMG

Ház mérete (cm): 52,3×20,6×47,2
Alaplap: ATX
Adatok:
- 4× 5,25" (CD-ROM, DVD)
- 2× 3,5" (hajlékonylemez)
- 4× 3,5" (HDD)

Táp: nincs
Extrák:
- Metál szürke fényezés
- Mosható levegőszűrő
- USB, Firewire, Audio kivezetés
- Átlátszó oldallap
- Kivehető HDD keretek

Ventilátor:
- 2 db a házban (80 mm)
- +3 ventilátor hely (80 mm)

SONATA

Ház mérete (cm): 43x21x46.4
Alaplap: ATX
Adatok:
- 3x 5.25" (CD-ROM, DVD)
- 2x 3.5" (Floppy)
- 4x 3.5" (HDD)

Táp: 380W TruePower S néma táp!
Extrák:
- Piano Black fényezés
- Mosható levegőszűrő
- USB, Firewire, Audio kivezetés
- Zajmentes belső kialakítás

Ventilátor:
- 1db a házban (120mm)
- +1 ventilátor hely (120mm)

ADSL - A NAGYOBB SÁVSZÉLESSÉG ELŐNYEI

Gyakorlati tanácsok a szélessávra váltóknak

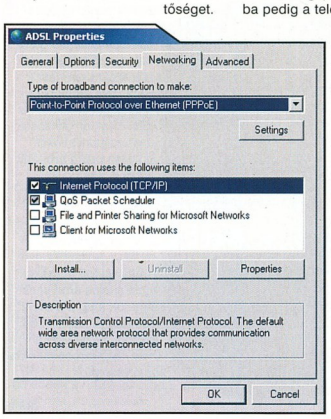
Mint ismeretes, a távközlési szolgáltatók napjainkban a betárcsázós (dial-up) szolgáltatások árát úgy kalkulálták ki, hogy e-mailezésnél rendszeresebb használat esetén érdemes legyen szélessávú internetszolgáltatásra előfizetni. Ezen szolgáltatások egy általánosan elterjedt formája az ADSL.

Az ADSL kifejezés az Asynchronous Digital Subscriber Line angol kifejezés rövidítése, mely magyarra fordítva Aszinkron Digitális Előfizetői Vonalat jelent. A szolgáltatás gerincét tehát egy olyan kapcsolat képezi, mely az előfizetőt a számítógépközponttal egy sávszélességében aszinkron vonallal kapcsolja össze. A magyar szolgáltatóknál ennek az aszinkron vonalnak a sávszélessége 1,5 mbit/sec az előfizető irányába, ill. 512 kbit/sec a központ felé. Egyes esetekben, amennyiben az előfizetői hurok (telefonvezeték) alkalmas erre, elméletben lehetséges ennél magasabb sebesség elérése is, de a jelenlegi díjcsomagok ezt nem teszik szükségessé.

Az ADSL-vonal kiépítéséhez szükség van egy úgynevezett sodrott érpárra, mely általában egy közönséges telefonvonal vezetékét jelenti, de elméletben létesíthető ADSL-kapcsolat önálló formában is, csupán a szolgáltatók üzletpolitikája miatt erre nem adnak lehetőséget.

A technológia azért fér meg egy vezetéken a hagyományos vagy ISDN-telefonvonallal, mert ezek a frekvenciasáv alsó, hallható tartományba eső részét használják, 0-20 KHz-es frekvenciákig, viszont a telefonhálózat általában alkalmas akár 1-2 MHz-es jelek átvitelére is.
Ebből következik, hogyha a telefon jelét egy szűrőn vezetjük keresztül, mely nem engedi át a 20 KHz-nél magasabb frekvenciájú jeleket, és a vonalra egy olyan modemet csatlakoztatunk, mely mondjuk 30 Khz és 1 MHz közötti frekvenciákon kommunikál, a két berendezés egymástól függetlenül működhet. Így működik az ADSL-vonal.

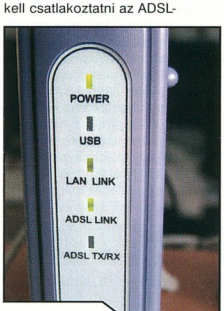
Az előfizetőhöz tehát kihelyeznek egy modemet és egy szűrőt. Ezeket úgy kell bekötni, hogy az utcáról bejövő telefonvezetékre közvetlenül a szétosztó csatlakozzon, melynek a MODEM feliratú aljzatába dugjuk az ADSL-dobozt (Siemens XpressLink vagy Dialcom ADSL Bridge), a PHONE feliratúba pedig a telefonkészülék(ek)et vagy az ISDN-egységet. Amennyiben riasztóközpont is csatlakozik a telefonvonalra, azt az ADSL-szűrő és a telefonok közé kell kapcsolni, ISDN esetén nem szükséges átalakítás. Ezzel az ADSL-vonal telepítésre került, ezt a műveletet nálunk a távközlési szolgáltatók szerelői elvégzik a szolgáltatás megrendelését követően.



A hazánkban szokásos ADSL-modemek Ethernet-csatlakozóval vannak felszerelve, és PPP over Ethernet protokollt használnak, mely a Windows XP és a Linux (és sok más) operációs rendszerben megtalálható. Szükségünk van tehát egy hálózati kártyával felszerelt számítógépre és Ethernet-kábelre (Siemens modem esetén UTP Patch, Dialcom esetében pedig Crosslink kivitelűre), melyet általában a modemmel együtt ad a szolgáltató. Amennyiben operációs rendszerünk nem támogatja a PPP over Ethernet protokollt (pl. a régebbi Windows verziók), telepítenünk kell egy PPP over Ethernet drivert, melyből számos változat ingyenesen letölthető az internetről, továbbá egy könnyen kezelhető változat megtalálható újságunk DVD mellékletében is a Driver részben (amennyiben nem kapjuk meg egy CD-n a szolgáltatótól). Amennyiben a protokoll használatra készen áll, egy PPP over Ethernet csatlakozást kell készíteni a szolgáltatótól kapott felhasználói névvel és jelszóval. (A felhasználói nevek ADSL esetén *felhasznalo@szolgaltato.hu* formátumúak). A kapcsolat ezek után egy modemes csatlakozáshoz hasonlóan használható, azonban percdíjat nem számolnak fel érte.

Amennyiben ADSL-kapcsolatunkat több gépen szeretnénk használni, több megoldás kínálkozik, azonban a legegyszerűbben routerrel tudjuk megoldani a feladatot. Ezek az eszközök már bruttó 10-15 ezer Ft-os áron is beszerezhetők, és minden külön felszerelés nélkül alkalmasak az ADSL-(vagy kábel TV-s) internetkapcsolat megbízható és biztonságos szétosztására, továbbá tűzfalként is működnek. Kaphatók vezetéknélküli hálózatra is felkészített változatban is, ezek ára általában 2-3 ezer Ft-tal magasabb. A router beszerzése még egy gép esetén is ajánlott, mivel rengeteg, a Windows-t érő támadástól megóvja a rendszerünket, mint pl. a kéretlen WinPopup (Windows Üzenetküldő) reklámok, vagy a Blaster-hez hasonló féregvírusok újraindítást okozó támadásai.

A router használata nagyon egyszerű, ebben az esetben a készülék WAN-feliratú csatlakozójára kell csatlakoztatni az ADSL-modemet, és a számítógép(eket) pedig a négy kimenet valamelyikére. Amennyiben wireless (vezetéknélküli) routert választunk, az ide csatlakozó gépekhez természetesen nem szükséges kábel.
Miután a routert bekötöttük, a konfigurálása nagyon egyszerű: az egyik számítógépen, melyről az internetet használni szeretnénk, elvégezhető minden beállítás. Állítsunk be a router használati útmutatójában megadott IP-



címet gépünknek (általában 192.168.1.2-254), alhálózati maszknak általában 255.255.255.0-t, majd a böngészőprogramba írjuk be az alábbi címet: *http://192.168.0.1* (vagy a router IP címét, ha megváltoztattuk). Ezek után egy jelszót fog kérni a böngésző, melyet megtalálhatunk az eszköz kezelési könyvében (általában admin).

Ha megjelent a készülék menüje az internetböngészőben, akkor ott minden beállítást elvégezhetünk. Amennyiben „bolondbiztos" rendszert szeretnénk, az ADSL-kapcsolat (PPP over Ethernet) beállítása után aktiváljuk a DHCP-szervert! Ezek után a kliensgépe(ke)n az IP cím automatikus megállapítása opciót kell kiválasztani, és már szörfölhetünk is a világhálón. Egyes esetekben a routernek meg kell adni DNS-szervert is! Amennyiben nem kapcsoljuk be a DHCP-szervert, a DNS szervert kézzel kell megadnunk minden egyes munkaállomáson. Alapértelmezett átjárónak minden esetben a router IP-címét kell megadni, amennyiben kézi konfigurációt használunk.

GYORSTALPALÓ

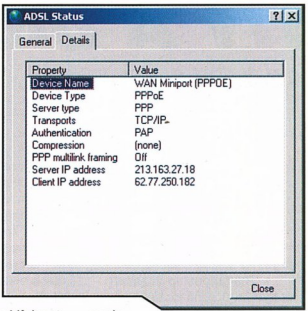
IP cím:
A számítógépnek a TCP/IP protokollhoz szükséges azonosítószáma. Hossza: 4 byte, melyet xxx.xxx.xxx.xxx alakban szoktak megadni, ahol az xxx-ek 0-254-ig terjedő számok.

DNS-szerver:
Minden egyes domain névhez (pl. gameexpressz.hu) egy IP-cím tartozik. Ezeket tartják nyilván a DNS-szerverek, melyek egymással is kommunikálnak, amennyiben a kért cím nem található meg a saját adatbázisukban. DNS-szerverek nélkül IP-címeket kellene írnunk az internetböngészőbe. Egyes esetekben egy DNS-szerver IP-címét kézzel kell megadnunk a routernek vagy a számítógépnek. Ezen IP-címek megtalálhatók a szolgáltatók honlapjain.

Port:
Egy TCP/IP-t használó állomás (host) egy szolgáltatásának „kapuja". Értéke 1-től 65535-ig terjedhet. Egy porton csak egy szolgáltatás érhető el. Például a weboldalak böngészése általában a 80-as sorszámún érhető el, az FTP-kiszolgálók alapértelmezetten a 21-eset használják.

Alhálózati maszk:
Azt határozza meg, hogy az egy fizikai hálózatra kötött gépek milyen IP-cím tartományt használhatnak.

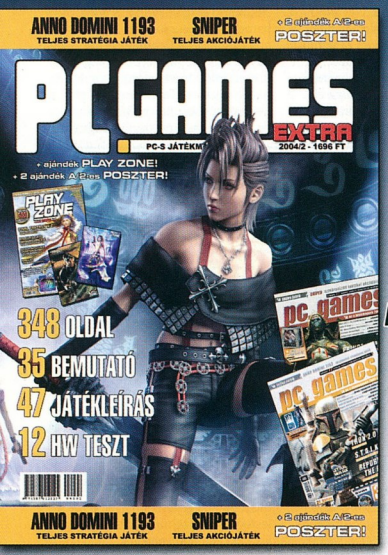
Amennyiben bizonyos játékok vagy programok (pl. fájlcserélők) megkövetelik, hogy az internet felől közvetlenül elérhetőek legyenek, szükség lehet az egyes portok megadott gépre (IP-címre) történő átirányítására. Ilyen esetre nincs konkrét recept, aki nem biztos a dolgában, inkább ne nyúljon ehhez a funkcióhoz, inkább kérjen segítséget egy tapasztaltabb ismerősétől.



A routerek kezelőfelülete kifejezetten felhasználóbarát, a felkínált opciókkal általában a felhasználónév és a jelszó megadása után azonnal üzemkész az eszköz (routerekről szó lesz magazinunk Piaci Körkép rovatában). Végezetül szót érdemel, hogy a szolgáltató oldalán mit találhatnánk, ha belépnénk a helyi telefonközpontba: a bejövő telefonvonalak egy DSLAM nevű eszközbe futnak be, mely tulajdonképpen a modem előtt találhatóval megegyező szűrők tucatjait tartalmazza, továbbá számos ADSL-modemet egy fiókos kivitelű kapcsolószekrényben. A telefonvonalak innen futnak tovább a hagyományos központhoz, az ADSL-modemek pedig egy gerinchálózatra csatlakoznak, melyen keresztül elérhető a választott szolgáltató szerverközpontja (ezt lehet kiválasztani a felhasználói név @ után levő részével). Tehát elméletileg megvan a lehetőségünk arra, hogy egy másik szolgáltatóval is kössünk ADSL-szerződést azonos modem használata mellett, azonban ezt a szolgáltatók adminisztratív okokból nem teszik lehetővé. (Egyébként sem lenne érdemes több előfizetést egyszerre használni a sávszélesség drasztikus csökkenésének veszélye nélkül).

Thiering Péter

RENDELD MEG MOST



CD EXTRA
3 újság
+ 2 poszter
1696 Ft

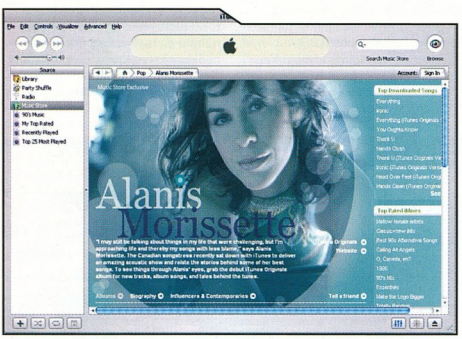
DVD EXTRA
4 újság
+ 2 poszter
2490 Ft

RÉGEBBI SZÁMAINKAT

ITT A DIGITÁLIS KÁNAÁN?

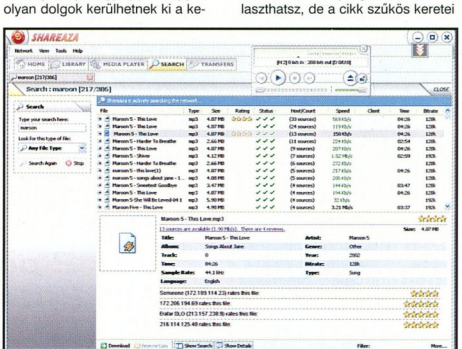
A filecserélő hálózatok múltja, jelene és jövője

Ha a tíz évvel ezelőtt születtem volna, valószínűleg egy olyan lemezboltban jutnék hozzá mindennapi zeneadagomhoz, mint amilyenről kedvenc íróm, Nick Hornby írt a Pop, csajok, satöbbiben: a Championship Vinylben. Hát igen, a dolgok jócskán megváltoztak és most ne csak a zenei ízlésre gondolj, hiszen ember, az folyamatosan változik - de nyugalom: klasszikusok hál' istennek minden műfajban születnek...! Az előző generáció tagjait még olyan alakok szolgálták ki, mint a fenti könyv hőse, Rob Fleming, aki mindamellett, hogy egy kétlábon járó popzenei lexikon volt, rendszeresen válogatáskazettákat készített a barátnőjének



(már ha éppen volt neki). Én ezt ma már kicsit másképp intézem - és bár hosszasan vitázhatnánk arról, mennyivel autentikusabb, életszagúbb egy igazi zeneboltban, poros, gyűrött lemezborítókat böngészni kincsek után kutatva, vagy éppen eszelős zenebolondok véleményét kikérni - vitathatatlan tény, hogy ezeknek az időknek szép lassan befellegzett!

Manapság, ha válogatást készítünk a barátnőnknek, az valahogy így zajlik: leülünk a gép elé, felléphünk az internetre, felkutatjuk az áhított számokat, majd végül letöltjük, digitálisan és persze tömörítve, hogy a kis 8 centis lemezre a lehető legtöbb finomság kerülhessen majd. Az, hogy ez menynyire legális, később még ki fogunk térni - engedd meg, hogy ezzel egyelőre ne foglalkozzak! Az egész az mp3 megjelenésével kezdődött. A hihetetlen tömörítési hatásfoknak köszönhetően lehetővé vált még a régi modemes időkben is, hogy majdnem (ezt nem győzöm kihangsúlyozni: csak majdnem) CD-minőségben élvezhessük kedvenc zeneszámunkat, melyet saját magunk tölthettünk le az internetről. Rövidesen elszabadult a pokol: boldog-boldogtalan mp3-akat töltött le és persze gombamód szaporodtak a zeneszámok tömkelegét kínáló oldalak is. Ami pokol a kiadóknak, az a mennyország egy zenebolondnak - hiszen régóta keresett ritkaságok és a legmenőbb újdonságok beszerzése mellett lehetőséget kaptunk, hogy eddig ismeretlen vizekre evezve bővítsük zenei ismereteinket. Egy 18 éves diák, Shawn Fanning azonban nem érte be ennyivel: szerinte a keresés körülményes volt és a találatok közt rengeteg volt a halott link (a fájlt már régen eltávolították) és a letöltések is gyakran akadoztak. Mondjuk, ebben van is valami, de hősünk a panaszkodáson kívül mást is tett: megalkotta azt a rendszert, amely aztán fenekestül felforgatta az egész internetet. Egy olyan hálózatot hozott létre, melyhez csatlakozva a felhasználók megoszthatják zenei gyűjteményüket és kutakodhatnak mások fájljai között, és persze naná, hogy le is tölthetik azokat! Fanning gyermeke, a legendás Napster óriási siker volt, nem kerülhette hát el a végzetét: az amerikai lemezkiadók egyesülete (RIAA) lecsapott rá és hosszas huzavonák után végül bezáratta. De a Napsterhagyaték nem tűnt el nyom nélkül, és azóta is szinte naponta bukkannak fel az újabb peer-to-peer fájlcserélő hálózatok. Az gondolom mindenki számára nyilvánvaló, hogy ezek a hálózatokon nem csak zeneszámok fordulhatnak elő, és ne gondolja senki, hogy mind törvénytelenül került fel! Ha pl. egy kezdő együttesben muzsikálsz, és nincs kiadótok (garázsbandáknál ez gyakran megesik ...), keresve sem találnál jobb helyet, hogy hallasd a hangotok! Elég megosztanod a gépeden néhány nótát, a többit pedig bízd a világháló kis hangyáira - boldogan hordják szét majd mp3-morzsáidat a világméretű hangyabolyban! Remélem, most már látod, a fájlcserélő hálózat ugyanúgy csak eszköz a kezedben, mint maga az internet, amely se nem rossz, se nem jó - Te döntöd el, mire használod. Ugyanúgy lehet kincsesbánya, mint veszélyforrás is: bizony könnyen előfordulhat, hogy az áhított játék kalózverziója (amelyet 6 órája töltesz meg-állás nélkül) helyett egy durva vírust rejt a fájl, vagy éppenséggel olyan dolgok kerülhetnek ki a kezed közül, amiknek nem kellett volna... Úgyhogy nem árt odafigyelni, mit (és ami még fontosabb: mire!) használsz. Ez a cikk többek közt egy olyan p2p klienst mutat



miatt be kell érned ennyivel. A felesleges szószaporítás helyett vágjunk is bele a közepébe!

SHAREAZA - MINDEN, MI SZEM-SZÁJNAK INGERE

Elsőként egy ízig-vérig valódi, hamisítatlan fájlcserélő-kliens következik, mely mindamellett, hogy nyílt forráskódú (melynek velejárója, hogy nem kell a használatáért egy fillért sem fizetned), nem tartalmaz semmiféle spyware-t és egyéb okosságot, sőt nem csak egy hálózathoz csatlakozik, hanem mindjárt négyhez! Miután telepítetted a programot, regisztrálnod kell magad, ami nagyjából annyit tesz, hogy meg kell adnod egy egyedi felhasználónevet és egy jelszót, valamint válaszolnod pár kérdésre (kapcsolat típusa, mely könyvtáraidat akarod mások által hozzáférhetővé tenni, aztán jön pár személyes kérdés, melyeket akár ki is hagyhatsz) és kezdődhet is a móka! Csatlakozás után kattints a SEARCH-gombra, ahol hozzálátthatsz a keresett fájl felkutatásához. Ha türelmetlen vagy, írd be egyszerűen a címét, vagy egy darabkáját, annak, amit keresel, de érdemes egy kis időt szánni a keresés finomítására, így nem áraszt el a program több ezer - valószínűleg jórészt fals - eredménnyel. Kereshetünk alkalmazásokra (pl. patchekre, utilitykre), zenékre, videókra, e-bookokra, forráskódokra és így tovább. Minden típushoz rengeteg paramétert adhatunk meg (kiadó, bitráta, stílus, esetleg fejlesztő, programnyelv, kiadás dátuma, de még sokáig folytathatnám a sort), ha pedig megvan, amire vártál, csak rá kell kattintani, és már csordogál is lefelé a fájl. A legszebb az egészben, hogy több keresést is indíthatsz, melyek egymás mellett, párhuzamosan futnak majd. A program ellenőrzi a letöltést, és több szálon is képes tölteni abban az esetben, ha nem csak egy felhasználónak van meg a kérdéses fájl. A MY ALBUMS szekcióban példás rend uralkodik: minden letöltött dokumentumot megtalál-

URL-EK

Shareaza:
http://www.shareaza.com
iTunes:
http://www.apple.com/itunes
Sony Connect:
http://www.connect.com
Mercora:
http://www.mercora.com

hatsz egy sor szempont alapján rendezve. A zenéidet és videóidat pedig a MEDIA PLAYER-ben meg is tekintheted/hallgathatod, akár letöltés közben is - azt pedig mondanom sem kell, hogy a többi zenéidet is megeszi a program, csak kattints egyet az „open file"-ra!

Előnyök:

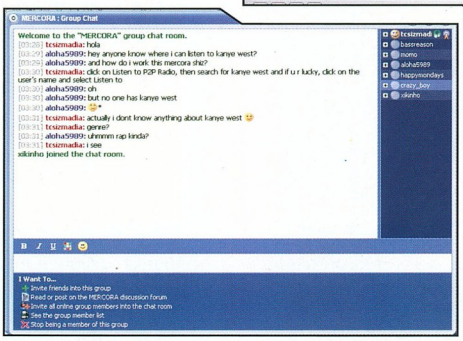
Ingyenes, gyors, sokoldalú, nincsen spyware

Hátrányok:

Ööö... van neki olyan? Talán a letöltött anyagok megkérdőjelezhető eredete...

APPLE ITUNES ÉS SONY CONNECT - ONLINE ZENEBAZÁR

A Napster sikere után az Apple úgy döntött, hogy ő is kér egy szelettel a tortából, és hozzálátott egy olyan megoldás kidolgozásához, amely a kiadók érdekeit sem sérti, a felhasználó is jól jár és nem utolsó sorban az Apple is. Útjára bocsátotta hát az iTunes-t, amely egy évi alatt 70 millió számot adott el és jelenleg több mint 700 000 dal közül



válogathat, aki betér eme virtuális lemezboltba. A szabály egyszerű: minden dal maximum 99 centet ér, egy albumért pedig nem kell többet fizetned, mint 10 dollárt. Ez átszámítva még mindig jó ár, de nekünk magyaroknak egyelőre marad a nyálcsorgatás, ugyanis az USA-n kívül Angliában, Franciaországban és Németországban érhető el a szolgáltatás... Az Apple olyan egyéb szolgáltatásokkal próbál minket vásárlásra buzdítani, mint pl. a letöltött zenék CD-re írása és borító nyomtatása, vagy olyan exkluzív számok szerepltetése, amelyeket máshol nem találhatunk. A másik multi, a Sony látva az Apple sikereit, megalkotta a Connectet, amely nagyjából ugyanazokat a szolgáltatásokat nyújtja, mint az iTunes, természetesen a saját égiszük alatt. Sajnos Amerikán kívül itt sem vásárolhatunk, úgyhogy egyelőre megint csak marad a nézelődés!

Előnyök:

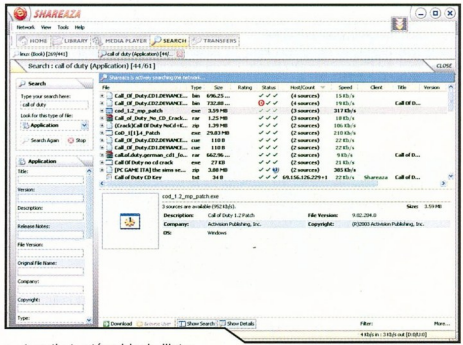
A „hagyományos" boltokhoz képest olcsón juthatunk legálisan zenéhez, kiegészítő szolgáltatások

Hátrányok:

Magyarországon nem elérhető

MERCORA - PEER TO PEER RÁDIÓZÁS

A végére egy egészen új kezdeményezést hagytam - mint azt már fentebb is írtam. A készítők (akik az elsőként tárgyalt Shareaze-t is elkövették) a standard p2p-témába próbáltak egy kis színt vinni azáltal, hogy a zeneszámokat nem oszthatod meg és nem töltheted le, ellenben sugározhatod mindenkinek, aki a hálón van és természetesen Te is belehallgathatsz mások műsorába. Ezen kívül fényképeket



mutogathatsz társaidnak, illetve chatelhettek is egymással, valamint egy remekbeszabott lejátszót is kapsz, mellyel lejátszhatod saját muzsikáid (tulajdonképpen ezzel együtt sugárzod is), miközben kritikákat és más infókat olvashatsz az aktuális számról. A dolog még erősen fejlesztés alatt áll és egyelőre nincsenek is túl sokan a Mercorán, de egy esélyt mindenképpen érdemes adni ennek az izgalmas és újszerű kezdeményezésnek, hiszen ki nem gondolt még soha egy-egy unalmas, eszement rádióadás közben arra, hogy ezt ő bizony jobban csinálná...?

Előnyök:

Érdekes kezdeményezés, rádiózás-feeling, ingyenes és teljesen legális zenehallgatási lehetőség

Hátrányok:

Még fejlesztés alatt áll, egyelőre kevesen ismerik

Mint láthatod, a fájlcserélő hálózatok sok remek lehetőséget rejtenek magukban, melyeket kár lenne nem kiaknázni, viszont az sosem baj, ha tisztában vagy a korlátokkal (legalitás) és veszélyekkel, melyek minden egyes alkalommal felmerülnek, akárhányszor csak csatlakozol egy-egy ilyen klienssel. Használd tehát őket úgy, és arra, amire valók: mindig tartsd tiszteletben a szerzői jogokat, kerüld a gyanús fájlokat, de ugyanakkor légy nyitott az újra, fogadd be az ismeretlent így szélesítve a látókörödet!

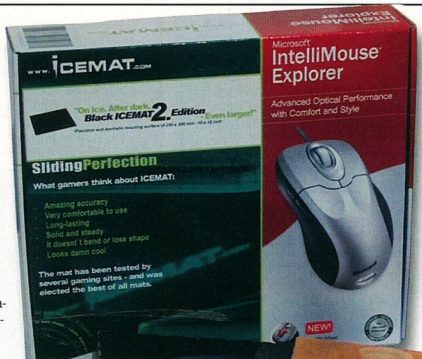
Thomas

ICEMAT ÉS STEELPAD TERMÉKEK

Egérpadok üvegből és fémből

Néha az ember olyan dolgokat kap tesztre, melyeken először csak mosolyog, aztán vagy rájön, hogy tévedett, és ez valóban használható, vagy morcosan konstatálja, hogy neki volt igaza, mert erről nem hogy írni nem szabadna, de egyáltalán gyártani sem. Hasonlóan jártam most is, de szerencsére a végére a többség használhatónak, sőt, igen jó terméknek bizonyult.

Kezdjük az ICEMAT termékeivel. A cég honlapján sajnos csak ruházati cikkeket találtam, az egérpadokról csak a linkelt tesztek szóltak, igaz ezek igen hosszan dicsérték őket. Két „modell" érkezett a hozzám, az egyik a **Black ICEMAT**, mely egy speciálisan kiképzett üveg egérpad. Az üveg felületét savval maratják, és ez kap egy extra borítást. A felszíne nem teljesen sima, kicsit göcsörtös, ez jól látszik azon, hogy az ICEMAT logo enyhén homályos. Mérete 21x25 centi, tehát megfelel egy átlagos, bárhol megvásárolható egérpadnak. Nagyon tetszett, hogy négy gumilábacskán állt, ami biztosan egyhelyben tartotta az asztalon. Erre szükség is van, hisz ne felejtsük el, hogy ez üveg, és mint tudjuk, ez igen törékeny tud lenni. Ebben az esetben azonban emiatt sem kell aggódnunk, az egyik internetes magazin tesztere esés-tesztnek is alávetette (én biztos nem próbáltam volna meg), és hat földet érés után is teljesen ép volt. A tesztelés során egy Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0-át használtam és a saját



Logitec MX300-am, tehát elsősorban optikai egereket, de azért görgőssel is játszadoztam egy kicsit. A padon az egerek tökéletesen működtek, pici súrlódó hang hallatszott, de ez nem volt zavaró. Nagyon tetszett, hogy az üveglap a súlyának és a talpaknak köszönhetően nem csúszkált, nagyon stabil volt. Azt az egyet nem szabad elfelejteni, hogy ezekhez a speciális kiegészítőkhöz adnak „Pad Surfer" csíkokat, ezek teflon és egyéb anyagokból készült öntapadós csíkok, melyeket az egér lábaira kell ragasztani. Ez azért szükséges, mert csak így érhető el a megfelelő csúszósság, valamint így kopik legkevésbé az alátétek felülete. Tetszett a Black ICEMAT, nagyon jó egérpad, annak akinek a játék fontos, és azt profi módon akarja üzni, mindenképp ajánlott egy ilyen, vagy hasonló modell beszerzése, bár ára nem épp baráti, 7900 forint plusz Áfa, de hát a profizmusért áldozni kell...

A másik ICEMAT termék egy bundle csomag volt, amelyben az előbbi egéralátét második kiadását találhatjuk, s mellette egy Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0 egeret. Annak jó megoldás ez, aki profi egeret és padot akar egyszerre venni, mert együtt olcsóbbak. Az alátét külön 9900 Ft+Áfa, az egér 6900 forint plusz bünti, míg egyben 16200 forint Áfa nélkül.
Ezek számomra horribilis összegek (az egér nem, mert arra megéri áldozni), bár bevallom, a **Black ICEMAT 2. Edition** megfogott engem is. Mindenben megegyezik az alap változattal, csak nagyobb annál, területe 25x30 centiméter. Nagyon illenek egymáshoz az összecsomagolt modellek, ráadásul jól mutat mindkettő.
Az IntelliMouse Explorer 4.0 nagyon tetszett, szép, kényelmes, nagy felbontással rendelkezik. Elsőre nagynak tűnt, de pár perc használat után nagyon jól lehet irányítani. A görgő fokozatmentes, nem kattog. Ez előnyös internetezésnél, dokumentumok olvasásánál, mert nem ugrálva scrollozunk, hanem szép folyamatosan. Hátrány viszont a játékoknál, ahol általában a fegyvereket váltjuk vele, mert itt bizony meg kell szokni, hogy épp csak hozzá kell érni, és már át is ugrott a kívánt eszközön.
A görgőt oldalirányba is mozgathatjuk, ez azoknak jön jól, akik nagyobb dokumentumokat használnak, vagy képeket szerkesztgetnek. Nekem nem volt rá szükségem, de persze nem árthat. Drágasága ellenére csak ajánlhatom az ICEMAT termékeit, persze csak úgy, ha nagy klántagok vagyunk, és komolyan függ a sikerünk a tökéletes irányítástól, vagy irodánkba mindenképp szükségünk van rá ahhoz, hogy a kuncsaftokat meggyőzzük, mi értjük a dolgunkat. Jómagam teljesen nyugodtan fogok továbbra is aludni, pedig asztalomon csak egy „gazdasá-gos" textil egérpad van, bár már bujkál bennem az érzés, hogy nekem is szükségem lenne egy ilyenre, mert nagyon szép, meg jó, meg ... csak úgy, mert tetszik.

Másik „szállítónk" a SteelPad, meglepő módon ők is extrém egéralávalókat forgalmaznak (a gamer ruházat mellett). Ők azonban nem az üveget vették alapanyagul, hanem a már majdnem snassz műanyagot és a fémet.
A **[steelpad 4D]** egy speciális műanyagból készült egérpad, amelynek mindkét oldalát lehet használni. Egyik fele durvább, már-már recés, és nagyon jól használható görgős egerekhez. Működik az optikaiakkal is minden gond nélkül, de nem ezekhez találták ki. A másik oldala sima, én ezen is inkább a golyósokat használnám, de hang-

súlyoznom kell, hogy semmi gondot nem okozott az optikaiak használatánál sem.
A pad 29x25 centis, nem szabályos négyszög alakú, és mindössze 2 mm vastag. Csúszásgátlóként kapunk egy leginkább rongyszőnyegre hajazó gumi alátétet, mely perfektül tapad az asztalhoz és a padhoz is. Első ránézésre nem hittem volna, de nagyon jól működik.
4950 forintos nettó ára számomra ismét kicsit sok, de aki nem akar megválni szeretett görgős egerétől, viszont a maximális érzékenységet akarja elérni, annak tudom ajánlani.

Következik a nem mindennapi **[steelpad 4S]**, melynek legfőbb jellemzője, hogy 2 miliméter vastag, és elég hideg. Felülete nagyon szépen polírozott, hozzám teljesen karcmentesen került, és a teszt után ugyanígy távozott, pedig féltem, hogy meg fog sérülni.
Az előbb elfelejtettem írni, hogy az előző termék is fekete volt (ahogy az ICEMAT-ek is), s nagyon jól néztek ki a fekete ház, billentyűzet és egér mellett-alatt. A monitorom még fehér, de amint lejár a garancia, nekiugrom annak is, már csak az összhang miatt is.
A csúszásgátlásról itt is a gumilepedő gondoskodik, hasonlóan jó hatásfokkal, mint a 4D esetében (méretük is megegyezik). Ez már valóban optikai egerekhez készült, ezekhez optimális.
Itt mindenképpen fel kell ragasztani a teflonszalagokat, különben szörnyű véget érhet a felülete, s bár vannak olyan speciális anyagok, melyek segítségével majdnem teljesen visszanyerhető az egyenes felszín, ilyet Magyarországon tudtommal még nem forgalmaznak.
Egy nagy negatívumát fedeztem fel ennek a modellnek, méghozzá hogy nagyon hangosan siklik rajt az egér. Annak ellenére, hogy ellenállás szinte elhanyagolható, a talpak még a védőfóliával is számomra zavaró, „sistergő" hangot adtak, ennek redukálására sajnos nem tudok megoldást.
Ára nettó 9190 forint, amely majdnem eléri a nagyobbik üvegpadét. Ha egyszer bennem is előtör a „nagyobb és jobb" filing, akkor én inkább az ICEMAT-ot veszem meg, bár kifogásom a hangon kívül erre sem lehet.

Még két kiegészítőt kell megemlítenem, ezeket azért hagytam a legvégére, mert ... ezek már tényleg csak a legelvakultabbaknak valók.
A **[steelpad gg3]** nevében a dupla „g" betű a gaming glove (játékosok kesztyűje) rövidítése. Soha életemben nem jutott volna eszembe, hogy kesztyűs kézzel bánjak az egeremmel, igaz, aki fém egérpadot vesz, annak jól jöhet (mert az hideg). Azért használat közben rájön az ember, hogy minden lehet még kényelmesebb, mert be kell, hogy valljam, ez tényleg még kellemesebbé teszi a játékot. A csukló alatt tépőzárral tudjuk a megfelelő feszességet elérni, így a kisebb kezűeknek is könnyű használni, nem lötyög rajtuk. Felvétele nem zavar gépelés vagy bármilyen más számítógéphez kapcsolódó mozgás során (szerelésnél sem), bár a kis- és gyűrűsujj között kicsit dörzsöl (ecetes ollóval megoldható). Ujja csak a kis- és hüvelykujjnál van, az is igen rövid, de nincs is többre szükség. Használatával mégjobban illeszkedik az egér a tenyerünkbe. Szintén csak azok vegyék meg, akiknek a játék az életük, vagy nagyon fázósak, mert ez sincs ingyen, bizony el-

kérnek érte 4750 forintot, és belegondolva, hogy ez csak egy fél pár ujjatlan kesztyű, hát, azért elgondolkodtató.

És most következik a top, a mai nap fénypontja, a **[steel cord holder]**. Az acél vezeték tartó tényleg nem más, mint egy rozsdamentes acélból készült fém csonka kúp, melyhez hozzáfogathatjuk az egér vagy a billentyűzet madzagját, és ott tartja, ahova tesszük. Ilyen egyszerű (ebben az esetben lettem enyhén morcos). És többet nem tudok elmondani róla, mert nincs is mit. Nagyon dizájnos, szép, és azt hiszem, hogy nem éri meg a 4750 forintot. Jól betölti a szerepét, de akinek van erre felesleges 5000 forintja, az inkább támogasson engem (és akkor vesszek egy Black ICEMAT 2. Ed-et).

Összefoglalva, talán sokak számára nem tiszta, hogy akkor most jók-e ezek a termékek, vagy sem. Azt le kell szegezni, hogy az összes nagyon jól kivitelezett, minőségi modell. De ezzel együtt drágák is, és kérdéses, hogy szükségünk van-e 10000 forint feletti egérpadokra? Ezt már mindenki döntse el maga, anyagi lehetőségei és igényei ismeretében. Garanciával valószínűleg egyik esetben sem lesz gondunk, és a fém és üveg modellek valószínűleg hosszú évekig kihúzzák. A sznobságról meg csak annyit, hogy nekem van a koliban a legnagyobb Chieftecem!

Grillo

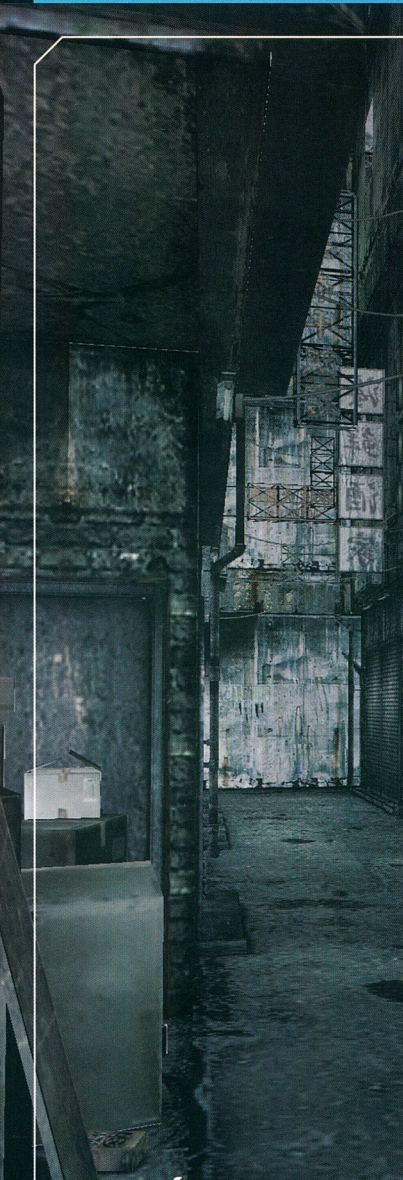
Az eszközöket a Pixel Multimédia bocsátotta rendelkezésünkre. Honlap: www.pixel.hu

DVD LELŐHELYEK

Nagyon örülünk, hogy ennyire tetszik nektek a dupla dvd-s PC.Games, hisz sok helyen hamar elfogy, de emiatt sokan panaszkodtatok, hogy már nem találtok DVD-s lapot az újságárusoknál. Segítségül országszerte kiemeltünk pár helyet, ahol biztos megtalálod a DVD-s változatot, mivel folyamatosan ellátjuk ezeket a hírlapárusokat. Természetesen ezután is ott lesz az összes többi újságárusnál is, de ezzel a plusz lehetőséggel szeretnénk garantálni, hogy mindig megtaláljuk egymást :)

Tuti lelőhelyek:

VIDÉKEN:		BUDAPESTEN:
Békéscsaba Andrássy út 22.	Nagykanizsa Kanizsa Plaza	I.Déli Pu. metró aluljáró Relay
Budakalász Cora	Nyíregyháza Szegfű Plaza	III. Árpád híd metró aluljáró Relay
Budaörs Auchan City Press	Pécs Jókai u. (Nagypostánál)	III. SÜBA Rákóczi u. 36.
Debrecen Cora City Press	Salgótarján Erzsébet tér 5. City Press	IV. Újpest Központ metró aluljáró Relay
Debrecen Debrecen Plaza	Százhalombatta Piac tér	IX. Boráros tér metró aluljáró Relay
Dombóvár Hunyadi tér 15. City Press	Szeged Cora City Press	IX. Népliget metró aluljáró Relay
Dunaújváros Üzletház City Press	Székesfehérvár Auchan City Press	V. Ferenciek tere aluljáró Relay
Eger Széchenyi u. 20. City Press	Szolnok Szolnok Plaza	VII. Blaha L. tér metró aluljáró Relay
Fót Cora	Szombathely Fő tér 16. City Press	X. Kőbánya-Kispest metró aluljáró Relay
Győr Pálffy u. 2. City Press	Tatabánya Fő tér 20. City Press	XIII. Nyugati metró aluljáró Relay
Kaposvár Kaposvár Plaza	Veszprém Kossuth L. u. 1. City Press	XIV. Örs Vezér tér Árkád Üzletház aluljáró Relay
Kecskemét Petőfi S.u. City Press	Zalaegerszeg Zalaegerszeg Plaza	XV. Pólus Center Tesconál City Press
Miskolc Szinvapark (Bajcsy Zs. 2-4.)		XXII. Campona City Press



A HÓNAP SZTÁRJA:
SILENT HILL

Két hónapja indított rovatunkban a kiemelkedő játékalakok közül mazsolázva a 47-es ügynökre esett tényfeltáró riporterünk választása (az akkor debütált Hitman: Contracts kapcsán), ám most rendhagyó módon nem egy személyt, de még csak nem is egy komplett szereplógárdát, hanem egyenesen egy egész várost veszünk górcső alá - mégpedig a Silent Hill játékok címadó helyszínét: Silent Hillt (minó meglepetés).

Silent Hill egy apránként, és nagyon részletesen felépített világ - még ha az egész csak képzeletbeli is. A játékosra ható ingerek azonban olyan élettel telivé varázsolják, amitól még a legedzettebb horrorfilm-rajongók is kénytelenek néha pelenkát cserélni. A romantikus novellák eldugott, tóparti városaira hajazó megjelenítését nem véletlenül választották a fejlesztó szakemberek, hisz nincs nagyobb hatás annál, mint amikor egy csendes, békésnek látszó hely kifordul önmagából és szó szerint pokollá változik. Nem volt ez azonban mindig így - vegyük sorra a Silent Hill történetét befolyásoló eseményeket, melyek szép lassan, egy démon-várossá tették a Toluca-tó partján fekvó kirándulóközpontot.

A második részben talált feljegyzés szerint a város megalapításának időpontját 1820. körülre datálhatjuk, ám az akkor Csendes Hegynek keresztelt hely már jóval ezelőtt a dátum előtt is ismert volt. Az őslakos amerikai törzsek bukkantak rá évszázadokkal ezelőtt erre a helyre, és nevezték el a Csendes Szellemek Helyének, mert azt hitték, hogy őseik szelleme békében és nyugalomban élhet a természetanyával. A különböző szertartások végzése nem állt távolt az indiánoktól, hiszen ceremóniáik során rendszeresen tisztelettel adóztak a szellemeknek, hogy védjék felmenőik nyugalmát. Ám egy napon az idillikus állapotnak vége lett - telepesek érkeztek a területre, és elüldözték a teljes törzset. A térség benépesült, egy komplett várost húztak fel, amelyet aztán ismeretlen okokból évek múltán elhagytak. Ekkor érkezünk el az 1800-as évekbe, mikor Silent Hill elnyeri jelenlegi formáját és mai lakóinak ósei betelepülnek - egy újabb fejezetet nyitva a tóparti város életében. Persze ezzel közel sem ér véget a múlt feszegetése, a polgárháború ideje alatt börtönvárosként működő helység legalább annyira kihatással van a jelenre, mint a fentebb említett őslakosok... Történt ugyanis, hogy Amerika úgynevezett Újjáépítés korszakában, számos konföderációs katonát éheztettek és börtönöztek be emberhez méltatlan körülmények között. A fejüket hamar felütő fertőzések mellett mindennapossá váltak a törvénytelen kivégzések és kínzások - a börtönőrök gyakorta kegyetlenkedtek tűkkel és nyársakkal a szerencsétlen és tehetetlen bebörtönzöttekkel (amire tökéletes példa a második rész Pyramid Head nevű ellenfele, és Maria sorsa a játék legvégén)... A furcsa eseményének sorozata tovább folytatódik - és ez szövi be végig Silent Hill történelmét -, hiszen 1918 novemberében a turistákat szállító Little Baroness hajó elsüllyed, és eltúnik nyomtalanul a Toluca-tó fenekén, de említhetnénk Jenifer Carroll esetét is, akit boszorkányság vádjával égettek meg a helybéliek (emlékül állított mellszobrát a Rosewater parkban találhattuk meg a második rész folyamán). A Toluca-tóban fegyvereiket mosó kivégzőtisztek pedig annyira beszennyezték a tavat, hogy sokáig csak Vérmocsárként (Blood Swamp) emlegették a helybéliek.

Silent Hill történelme tehát nem szűkölködik a torzabbnál torzabb, kegyetlenebbnél kegyetlenebb fordulatokban, amelyekre csak rátesznek egy lapáttal az első részben feltárt események. A csendeshegyi lakosok ugyanis titokban egy vallási szektába tömörültek, és rendszeresen gyakorolták furcsa hitüket. A céljuk egy bizonyos bukott angyal, Samael megidézése volt, aki eltörölve az emberiséget a Föld felszínéről egy szebb, új világot hozott volna létre. Ismerve a szó mélyebb jelentését (Sátán), ebben mi azért kételkedünk egy kicsit... A rend tagjai azonban nem, s elhatározták, hogy beteljesítik a próféciákat, egy, az Istenüket kihordó gyermek megidézésébe kezdtek. E módon születhetett meg Alessa, a szektavezető Dahlia Gillespie vezényletével, akit később - erejének növelése érdekében - élve égettek meg. A kísérlet azonban nem sikerült - Alessa életben maradt ugyan, de csak Samael fele energiáival rendelkezett. Így szükségessé vált egy második gyermek, Cheryl megidézése is. Őt a szintén szektatag Alchemilia kórház vezetőjére, Dr. Kaufmannra és bájos asszisztensére, Lisa Garland nővér gondviselésére bízták. A bódító hatású drogot (White Claudia) - melyet a szekta fejlesztett ki -, minden tag rendszeresen fogyasztotta, ám mindez nem volt elég ahhoz, hogy a megakadályozza Lisát abban, hogy Dahlia egyesíthesse a két félistenséget Alessa és Cheryl testében. A hitehagyott nővér Cherylt az út mentén elhelyezve az arra járó turisták kegyeire bízta... Lisa tette soha nem látott következményekkel járt: a kómában fekvő Alessa elméje furcsa dolgokba kezdett: sötét, soha nem látott gonosz erőt bocsátott a városra, és megfertőzte a romlottság fekélyeivel. A Sátán tehát rátette kezét a városra, és egészen addig nem is nyugodott, míg Cheryl vissza nem tért a városba. Harry (az első rész főszereplője) hiába üldözte el Alessa és Dahlia, valamint a szekta kézzel fogható jelenlétét - a gonosz erő örökre a városban maradt.

Így történhet meg az, hogy aki Silent Hillbe téved, egy véres, fájdalomtól sem mentes, és őrült víziót láthat, mely világban - valamilyen szinten - mindnyájan bűnösök vagyunk...

Bagó Péter

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	032	Empire Earth [4 részben]	P	600 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator TT	A	300 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	033	Enclave [2 részben]	P	500 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	P	500 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	G	600 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	P	400 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	176	Metroid: Zero Mission TT	A	300 Ft	100	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	2,X	600 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	P	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
006	America	P	300 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	160	Mission Impossible: Op. Surma	2,X,G	600 Ft	102	Soul Reaver 2 ►	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	158	Final Fantasy X-2	2	600 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	G	600 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	173	Forbidden Siren	2	600 Ft	148	Need for Speed: Underground	P,2,X,G	600 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részben]	P	500 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	P	500 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
161	Arx Fatalis	X	600 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	174	Ninja Gaiden	X	600 Ft	106	Summoner	P	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	P	500 Ft
163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	2,X,G	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	042	Grandia 2	P	400 Ft	072	Oni	P	300 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	153	Terminator 3: Rise of the Machines	2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	075	Original War	P	300 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	111	The Great Escape	P,X	500 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
131	Breed	P	600 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	P	500 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	P,2,X,G	600 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
170	Champions of Norrath	2	600 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	P,2,X	500 Ft	155	Project Gotham Racing 2 TT	X	300 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	172	JB 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
165	Crash Nitro Cart TT	2,X	300 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	090	Rune	P	300 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar TT	A	300 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy TT	P,2,X	300 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	2,X	600 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

180	Chrome TT	P	400 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	200	Project Zero2: C. Butterfly	2	600 Ft	192	Singles TT	P	400 Ft
195	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	199	Red Dead Revolver	X	600 Ft	182	Sniper TT	P	400 Ft
188	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	198	Onimusha 3: Demon Siege	2	600 Ft	194	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
205	CT Special Forces: BTH TT	A	300 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	204	Shining Soul 2 TT	A	300 Ft	202	Syphon Filter: The Omega Srain	2	600 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	183	Partners	P	500 Ft	178	Silent Hill 2	P	500 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
196	H. P. and the P. of Azkaban	P	600 Ft	186	Perimeter	P	600 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
197	H. P. and the P. of Azkaban	2,X,G	600 Ft	185	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft	203	Van Helsing	2,X	600 Ft
201	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft											

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátuljén lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

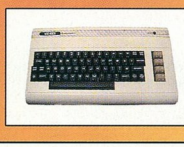
A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

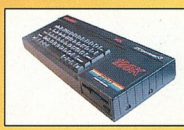
A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

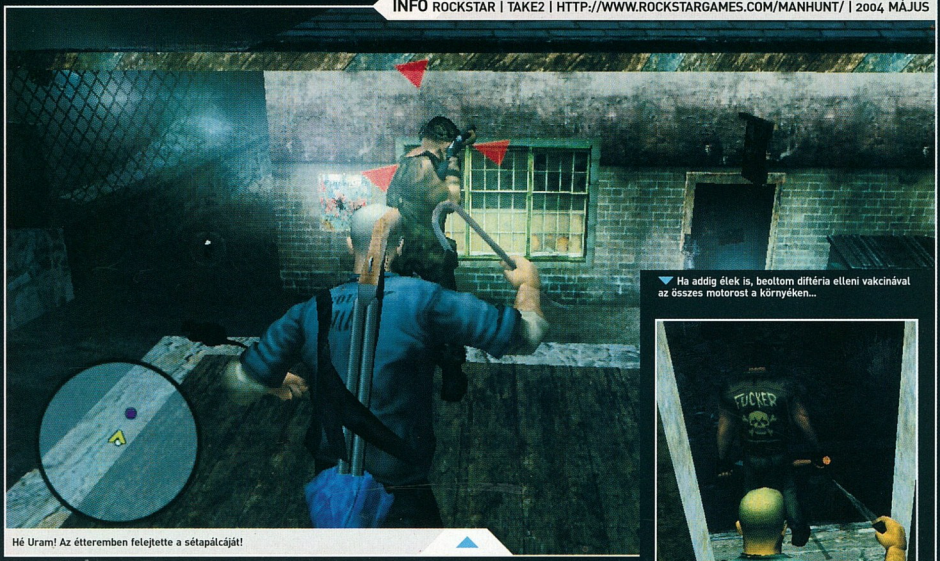
A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

A PC.GAMES szerkesztősége megvételre keres magas áron 8 és 16 bites retro gépeket. Érdekel minket minden Commodore, Spectrum, Atari és Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látunk alakuló gyűjteményünkben. Ha már nincs szükséged a gépekre, a hozzájuk tartozó perifériákra, vagy éppenséggel eredeti szoftverekre, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!



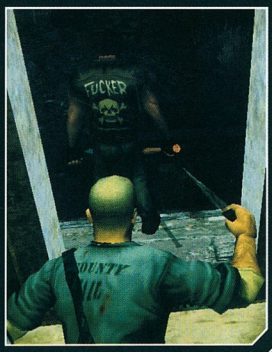


INFO ROCKSTAR | TAKE2 | HTTP://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT/ | 2004 MÁJUS



Hé Uram! Az étteremben felejtette a sétapálcáját!

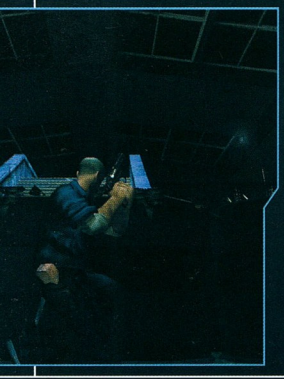
Ha addig élek is, beoltom diftéria elleni vakcinával az összes motorost a környéken...



MANHUNT

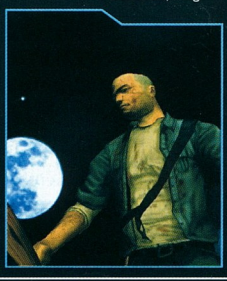
A valóság show-k jövője

James Earl Cash bőrébe bújhatunk, akiről sok mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy rokonszenves figura lenne. Éppen most élte túl saját kivégzését, mivel hogy történetesen egy halálraitélt gazemberről van szó, aki a halálos dózis helyett még egy esélyt kapott: a pokol helyett egy játék kellős közepén találja magát, ahol egy őrült (a Rendező) diktálja a szabályokat és a túlélésre egyetlen esélyünk van: ha mi vagyunk az erősebbek. Mivel az egész terület be van kamerázva, nem kétséges, hogy egy morbid valóságshow szereplőivé váltunk, úgyhogy ha nem akarjuk, hogy idő előtt „kiszavazzanak" minket, minél látványosabb és kegyetlenebb kivégzéseket kell produkálnunk...



1. BORN AGAIN /10 perc/

Induljunk el előre, majd miután begyűjtöttük a zacsit, menjünk tovább, egészen a lépcső tetején álldogáló őrszemig. Lopakodjunk mögé, majd végezzük ki. Miután végeztünk vele, menjünk le a lépcsőn és vegyük fel a második műanyag zacsit - nemsokára szükség lesz rá. Menjük jobbra, majd irány fel a lépcsőn, egészen a rácsos kapuig. Itt bújjunk el a sötét beugróban, majd várjuk meg, míg újdonsült áldozatunk elhalad előttünk, majd mikor hátat fordít, csapjunk le rá. Majd menjünk át a kapun, egészen a sarokig, a lépcsőn le, aztán fel. A kuka mellett fájdalomcsillapítót találunk, ami 50%-al megdobja az energiaszintünket. Ugorjunk le a kosárpályára, ahol be kell bizonyítanunk, hogy nem csak a lopakodásban, hanem a közelharcban is otthon vagyunk. Miután a földre került, rugdossuk meg párszor a szerencsétlent, különben rögvest felkel és újra nekünk esik. Miután elintéztük a csuklyást, egy videókazetta, azaz save-point a jutalmunk. Folytassuk utunkat tovább, szedjük fel az üvegcserepet, ám a sarok előtt vessük a hátunkat a falnak és kukkantsunk ki, majd sportszerűen - hátulról - végezzünk a vadásszal. A lépcsőn feljutva balra, a kukák között találunk egy adag fájdalomcsillapítót. Jobbra, a parkoló felé vezet utunk, de csak óvatosan. Itt már nem egy, hanem két őrszemet kell elintéznünk, ami több szempontból is megnehezíti a dolgunkat: ha többen támadnak ránk, az esélyeink szinte egyenlők a nullával. Kapd fel a kapu mögötti szilánkot, majd húzódj vissza valami fedezék mögé és rejtőzz el. Figyeld ki, mikor jár a közeledben egy őrszem, majd csapj egy kis zajt: nyomd meg bármelyik támadásgombot. Erre persze az őrszem felfigyel majd és utánajár a dolgoknak, Neked pedig nincs is más dolgod, mint egy óvatlan pillanatban lecsapni rá... Ezután két választásod van: vagy a másikat is kivégzed, vagy szemtől-szembe, puszta kézzel esel neki. Miután elrejtetted az első hullát, figyeld ki a másik őrszem útvonalát, majd miután eltávolodott, osonj el a balra lévő „valiant video" feliratú furgonhoz, ahol egy szatyorral lehetsz gazdagabb. Nagyszerű, most már megvan a gyilkos eszköz, nincs más dolgod, mint megvárni, amíg arra jár áldozatod, majd megfojtani a zacskóval. Ha valamilyen oknál fogva nem sikerült csendben elintézni az első delikvenst, nincs más választásod, meg



kell küzdened a másik őrrel… Miután végeztél vele, valószínűleg jól fog jönni egy kis gyógyszer: jobbra, a kukánál találsz is egy adaggal. Itt már nincs több dolgunk, irány a most kinyílt kapu, szemben, a szétszórt bevásárlókocsik felé, ahol is egy újabb save-pointra találunk. Jobbra zsákutcába jutunk, de egy újabb fájdalomcsillapítót rejt - később még jól jöhet, úgyhogy tartsuk fejben a helyét. Nyomás fel a lépcsőn, szedd fel az üvegcserepet, majd menj tovább… Mr. Rendező közli velünk, hogy csak abban az esetben enged tovább minket, haladva új feladatot kapunk: szereznünk kell valamit, amivel leszerelhetjük a balra lévő kapun található lakatot. Menj ki az ajtón és óvatosan osonj el a fal mentén, úgy, hogy az őr ne vegyen észre. Az utca másik oldalán egy újabb őr vár rád - szerintem már nem jelenthet gondot, hogy elintézd. Aztán vesd be magad az első két ajtó valamelyikébe és lepd meg hátulról a szemközti ajtóban bámészkodó lúzert, akitől egy teljesen korrekt baseball-ütőt zsákmányolhatunk. Ne feledjük el gondosan elrejteni áldozatunkat, mondjuk a szobában fel-

3. ROAD TO RUIN /10 perc/

Az orrunk előtt heverő kukákba belerúgva hívjuk fel a figyelmet az őrre, bújjunk el a sarokban, majd lopózzunk utána és végezzük ki. Folytasd utad a folyosón tovább, majd más lehetőség hiján ugorj le a wc-k közé, majd a jobbra lévő lépcső tetején posztoló vadászt csald le, és gyorsan bújj el az első fülkébe, majd miután hátat fordított, tiéd a terep: küld a másvilágra. Tovább folytatva az utad a sikátorban, az ajtónál állva egy vadász ugrik elédd, a frászt hozva rád - nosza intézzük hát el. Ezután tiszta az út, egészen

4. WHITE TRASH /15 perc/

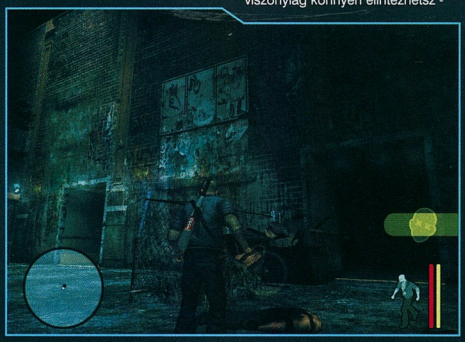
A továbbjutáshoz el kell intéznünk a kaput őrző bohócot, úgyhogy futás előre, utána jobbra. Itt az ideje, hogy elégtételt vegyél az imént történtekért. Ezután nyomás befelé a kapun, s máris egy újabb feladattal lettünk gazdagabbak: kerítenünk kell valamit, amivel elvághatjuk a kapun lévő kötelet. Első lépésként menj balra, majd rejtőzködj el a két őr elől. Itt egy üveget találsz, de ha az előbb eltetted a hulla fejét, dobd inkább azt ki, amikor különválnak az őrök. Végezd ki az első őrt, majd bújj el, mondjuk a markoló alá, de

ha kinyírjuk az összes őrt, persze a lehető legtöbb paradicsomlé kíséretében. Ehhez nincs más dolgunk, mint balra haladva kifigyelni az első őrszemet, majd felhívni magunkra a figyelmet. Szerencsére rengeteg helyre elrejtőzhetünk, ha viszont felfedeztek minket, érdemes felvenni a nyúlcipőt, míg le nem nyugszanak a fickók. Miután becserkésztük és elhallgattattuk a másik őrt is, szabad az út a lejárathoz (keresd a „REAR MALL DISPOSAL CHUTE" táblát)… Miután kinézelődtük magunkat, nyomás a fent nevezett kijárathoz, ami történetesen egy szemétledobó és a következő scene-re juttat minket…

2. DOORWAY INTO HELL /10 perc/

Miután leporoltad magad, menj egyenesen, majd fordulj jobbra. A sarkon túl épp' egy vadász könynyít magán - ne szalaszd el a kitűnő alkalmat, csapj le rá. Jutalmad egy kisebb ütő, amely kék besorolása révén nem csak egyszer használatos kivégzőeszköz, viszont érdemes vele csínján bánni, mivel nem éppen a leghalkabb fegyver. Most hogy már szabad az ajtó, talán menjünk is be. Balra egy adag fájdalomcsillapítót találsz, jobbra pedig egy újabb ajtót, amely előtt egy üvegszilánk hever. A lépcsőn lévő őrt érdemes elcsalni, majd a frissen szerzett ütőnkkel kivégezni. Miután elintézted az őrt, menj fel a lépcsőn, majd igyekezz folyamatosan árnyékban maradni és így elsosonni a beszakadt falú folyosóig, lehetőleg minden zaj nélkül - úgyhogy azt a halom földet kerüld el messziről. Intézzük el a másikat is, majd ugorjunk le a rakásra a szint végén. A szobába lépve két ajtó fogad, mindkettő ugyanarra a folyosóra nyílik, ám a baloldalihoz közel találsz majd egy fájdalomcsillapítót. A folyosó végén találsz egy ablakot, rajta, zúzd be az ütőddel és máris gazdagabb lehetsz egy szilánkkal és az ablak mögött egy videókazival (save-point). Tovább

lógatott többi hulla közé. Aztán a „hide you shit" felirat alatt díszelgő nyílat követve irány be az ajtón, aztán fel a lépcsőn. Felérve egy save-point fogad minket… és még valaki - menjünk csak végig a folyosón, be a szobába, ahol egy feszítővasas figura ugrik elénk ordítva, adjunk hát a pofájának, majd cseréld le az ütődet a feszítővasra. Ezzel a csinos kis eszközzel már megszabadulhatsz a rácsos kapun lévő lakattól, úgyhogy irány lefelé. De ne siess annyira, újabb vadászok várnak majd rád odalent, úgyhogy csak óvatosan. Miután elintézted mindkettőt, állj a lakat elé, a TAB-bal válts át a feszítővasra, majd az ENTER-rel Cash megszabadítja láncaitól a kaput. Belépve egy videókazi fogad. Miután felszerel-



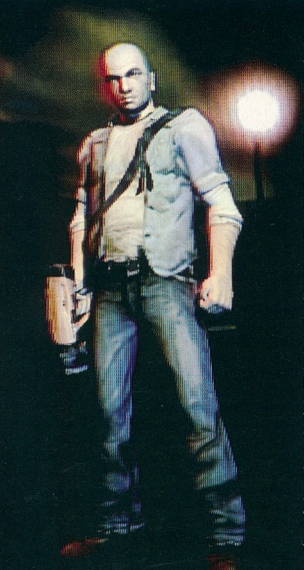
keztél, menj be az ajtón, végig a folyosón, le a lépcsőn a pincébe. Itt egy barátságos fickóval kell majd megküzdened, aki ellen egy új figurát is bevethetsz: ha mindkét támadás-gombot egyszerre nyomod le, Cash megfogja a fejét és párszor beletérdel az arcába... Ha végeztél vele, máris szabad az út a következő szintre.

a rácsos kapuig, amelyről az előző pályán megtanult feszítővasas módszerrel eltávolíthatjuk a lakatot és a láncot. Végezzünk a fütyörésző őrrel, aki valamilyen okból észrevesz minket. Fent el kell jutnunk a könyvtár pincéjébe, amelyhez 3 őrszemen át vezet az út. Nyilván a 3 az 1 ellen küzdelem nem sok eséllyel kecsegtetne, úgyhogy egyesével kell lecsedned a rohadékokat. Segítségedre lehet ebben a kuka mellett található tégla, melyet elhajítva felhívhatod magadra a figyelmet, illetve félrevezetheted az őröket. Most, hogy már nem egyesével járőröznek a vadászok, kezd izgalmas lenni a dolog. Ha megtisztítottad az utat a lejáratig, nyisd ki a rácsos kaput a feszítővasaddal. A törmelékkel teli szoba után egy őr másztál - akit viszonylag könnyen elintézhetsz -

aztán nyomás fel a lépcsőn, majd gyorsan nyomás vissza az előző szobába, rejtőzködj el, majd végezz a magára maradt emberkével.

Másikat se hagyd sorsára, végezd ki valami látványos módon. Ezután már nincs is más dolgod, mint a feszítővassal szabaddá tenni az utadat, hátradőlni és végignézni, ahogy kedvenc főhősünkkel már megint milyen csúnyán elbánnak…

előtte gondoskodj róla, hogy arrafelé vegye az irányt legfrissebb áldozatod. Ha továbbmész, balra találsz majd egy fájdalomcsillapítót, majd irány jobbra, és óvatosan (lopózva) menj be a zöld ajtón. Balra haladva találsz egy save-pointot, úgyhogy mentsél is egyet szépen. Jobbra osonj a hájpacni mögé, de ne siesd el a dolgot. A mentésnél feltűnhetett, hogy lejjebb van egy másik őrszem is. Ha odarohansz és nekiesel, a meglepetés erejének köszönhetően a tied lesz az első ütés… Menj tovább és a hangár hátsó bejáratán át lopakodj jobbra, végig az árnyékban maradva, aztán intézd el az őrt, akitől aztán kobozd el a kését - íme az eszköz, amellyel elvághatod a köteleket a kapun. Kövesd a kék pontot a radaron és használd a kést, majd a videókazettát. Mássz fel a dombon, ugorj le a másik oldalon, aztán futás az árnyékok közé. Jobbra láthatsz egy lakócsit - közelítsd meg. A benne levő vadászt nyírd ki, majd rejtsd el a hullát oda, ahol elrejtőztél, majd a lakócsiban cseréld le a késedet a szögbelövőre. Gyorsan bújj el a wc-vel szemben a sötétben, aztán miután elmúlt a veszély, lopózz ki és végezd ki mindkét őrt. Fuss át a lakócsival szemben lévő rejtekhelyre, aztán már nincs is más dolgod, mint türelmesen kivárni, míg odasétálnak az őrök, aztán lecsapdosni őket egyesével. Menj el a lakócsitól jobbra, a felakasztott hulláknál a sarkon fordulj jobbra, aztán egyenesen a sarokig, ott fordulj be, aztán nyomás előre a lángoló kukákig. Menj át az átjárón és a sarkon gyűjtsd be a munícióit, majd miután megkaptad a legújabb feladatod, rejtőzz el jobbra. Ezután menj el jobbra és végezz az őrrel. Óvatosan menj tovább és végezz a másikkal is, aztán folytasd az utad tovább. Bújj el az árnyékok közt, amint felfedeztek a két vadászt. Azt, amelyik mászkál, a szokásos módszerrel végezd ki, majd a másikon próbáld ki a frissen szerzett



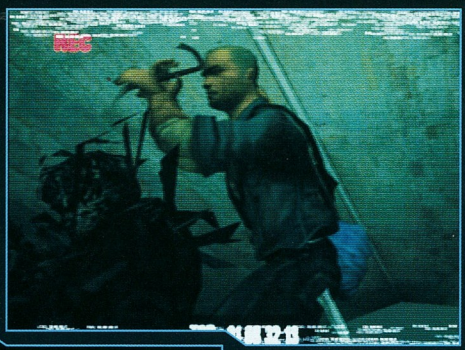
szögbelövődet.
A szobában aktiváld a kapcsolót, mire kinyílik a kapu - szaladj vissza, ahol három vadász vár rád - lődd le mindet és máris szabad az út a következő szinthez.

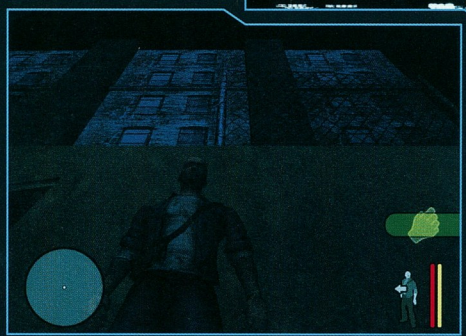
5. FUELLED BY HATE /20 perc/

Az átvezető után menjünk jobbra, majd végezzünk az első őrrel. Miután gondosan elrejtettük a hullát, nyírjuk ki a másik két őrt is.
A szemben lévő faépületbe futva, valamelyik sarokban bevárhatod a másik két vadászt. Miután mindhármat kivégezted, a Rendező boldogan kinyitja a kaput, úgyhogy futás, mielőtt meggondolná magát.
Jobbkéz felől, a teherautó mögött találsz egy fájdalomcsillapítót, majd folytasd az utad a ládák felé és menj be a vörös nyíllal jelölt járaton. Verd szét a zölden világító kapcsolótáblát, majd rohanj a lépcső alá. Miután leért a lépcsőn, hogy megnézze mi történt a biztosítékkal, végezd ki. Majd menj fel a lépcsőn, de ne menj fel a szobába, hanem folytasd az utad tovább, egészen a daruig, gyűjtsd be a save-pointot, majd nyomás tovább, a földesutat követve. Bújj el a sötét árnyékok valamelyikében, csalogasd közel az őröket, és végezz velük, majd folytasd az utad a nyitott kapun át jobbra fordulva, menj el a repülőroncsig, bújj el a dobozok árnyékában és végezz az arrafelé kóválygó vadásszal. Ezután menj egyenesen, majd a két konténer közti résen át közelítsd meg a hangárt és zsebeld be az újabb save-pointot és a kanna benzint (ENTER), majd menj vele ki az ajtón. Ahogy átlépted a képzeletbeli küszöböt, vadászok egy csoportját láthatod, amint feléd jönnek - úgyhogy szabadulj meg a benzintől (szintén ENTER), majd menj ki azon a járaton, ahol jöttél és bújj el a középen lévő sötét fedezék mögött. Ha nem jönne magától arrafelé az első vadász, tudod a dolgod: csapj egy kis zajt, majd csapd le a kis rohadékot. Spuri a repülő árnyékos oldalához, üss egy nagyot a végébe és intézd el a második őrt is. A következő őrszem a barlangban járőrözik, de könnyen előcsalogathatod, csak sózz egyet a nagy világos dobozra és bújj el gyorsan. Miután végeztél ezzel a vadásszal is, menj át a kis alagúton és felfedezheted utolsó áldozatodat. Csapj az egyik dobozra egyet, aztán bújj el a beugróban a tartály alatt és intézd el. Fuss vissza a benzinért. A benzinnel cammogj el a daruig, menj fel a lépcsőn és töltsd meg a tankját, majd mássz le és a daru elejénél indítsd be a darut. A bal egérgombbal aktiválhatod a mágnest, amellyel felemelheted a hűtőt, az újbóli megnyomásával pedig ledobhatod azt. Az egérrel, illetve az A és D gombokkal pedig foroghatsz. Miután ezekkel is végeztél, szállj ki, majd nyúld le a töltényeket, válts át a szögbelövőre és menj be a résen, melyet eddig elzárt a hűtő. Jobbra, a sarkon ácsorgó őrt gyorsan lődd le, majd szedd fel a töltényeit és menj tovább egészen addig, amíg el nem jutsz a dombon lévő lángoló kukáig, ahol is 10 tölténnyel leszel gazdagabb. Menj le a szemben lévő lépcsőn, a kirontó két vadászt pedig szedd le. Menj le a járaton és menti állást, mivelhogy odalent egy videókazi fogad majd… Menj tovább, majd a téren fordulj jobbra és keresd meg a doboz töltényt. Fordulj meg és indulj el a lépcső irányában, és menj egyenesen fel a lépcsőn. A tetőn lesz egy őr, lődd le és szedd el a töltényeit, majd menj végig, egészen a rámpáig, majd menj le és szedd el a töltényeket. Ha minden őrrel végeztél, kinyílik a kapu, és egy újabb darus mutatvány következik. Törekedj arra, hogy a lehető legtöbb ellenfelet a daruból intézd el, de ha szorul a hurok, szállj ki és küzdj meg velük. Ha tiszta a terep, menj fel a lépcsőn - innen már ismerősnek kell lennie a terepnek, kövesd a kék pöttyöt és intézd el a kaput őrző vadászt, majd menj át a kapun.

6. GROUNDS FOR ASSAULT /20 perc/

A velünk szemben őrjáratozó vadászt ki kell játszanunk: a legegyszerűbb, ha belopózunk a fedezéket nyújtó kapu alá, majd amikor hátat fordít, folyamatosan lopózzunk mögötte, majd menjünk be az első jobboldali ajtón, ahol is egy dróttal lehetünk gazdagabbak, amelyet rögtön vessünk is be a fentebb említett vadászon. Vedd figyelembe, hogy nem csak a hullát, de a fejet is el kell rejtened, különben az őrök ugyanúgy bepánikolnak, mintha az egész testet fedezték volna fel. Menj be az üdítő automatától jobbra nyíló szobába, majd menj be az automata mellől nyíló ajtón és vágd el a kötéllel összecsomózott ajtót. Miután bejutottál, gyorsan bújj el a palánk mögött, várd be az első figurát és végezd ki. Vidd el biztos helyre a hullát és hajítsd el a fejét is. Fuss vissza arra a sarokra, ahonnan jöttél, üss a sarokban a falra, mikor arrafelé jár egy őrszem, majd iszkolj vissza a fedezékbe. Mikor a sarokra ér, lehet, hogy megint zajt kell csapnod, hogy eljöjjön a rejtekedig. Miután hátat fordít, bátran menj utána és végezd ki, rejtsd el a hullát az elefánt alatt, majd menj be a kis kertbe, bújj el és ha a radaron látod a fütyörészős őrszemet, csapj a falra, majd végezd ki, ha eljön az idő. Miután elrejtetted a holttestet, menj ki és bújj el a bokrok közé (ahol az üveg van). Igyekezz pont akkor zajt csapni, amikor mögötted halad el az őrszem. Miután kinyírtad, rejtsd el a hullát, mint általában, majd osonj a gorilla szobra mögé, és várd be a torzonborz csávót. Tiszteld meg egy harmadfokú kivégzéssel, majd szabadulj meg az árulkodó jelektől. Aztán kerüld meg a szobrot, és menj be a grizzly medve barlangjába, ahol



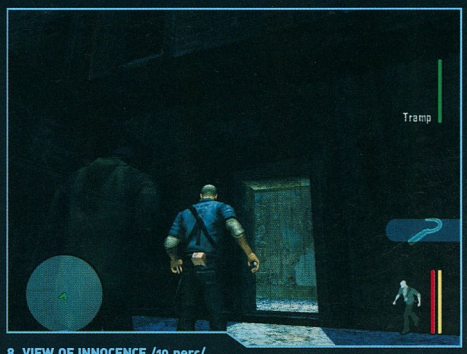


menj jobbra és küzdj meg a feszítővasat őrző vadásszal. Cseréld le a machetét a pajszerre, és menj ki a grizzly-barlangból, fordulj balra és fuss el a kapuig, amit most már simán kinyithatsz az imént szerzett célszerszámoddal, menj be és menti állást.
A balra lévő szobában találsz egy téglát, majd gyűjtsd be a fájdalomcsillapítót és bújj ki a kerítésen lévő lyukon. A kapuban rengeteg beugró van, célozd meg az első baloldalit és onnan nyírd ki az őrszemet. A lépcső alatt találsz egy fájdalomcsillapítót, ha balul sült volna el az iménti akciód. Menj fel egy darabig a lépcsőn, csapj egyet az oldalába majd iszkolj le alá és bújj el a sarokban. Miután elhallgattattad, és elrejtetted a vadász tetemét, menj fel a lépcsőn, a másikon pedig le. Osonj be, bújj el és végezz az őrszemmel. A lejtős úton, a kerítések felé vedd az irányt, majd a fal mentén haladva nagyon gyorsan fuss be az acélkerítéses kapun, menj végig a járaton, és balra fordulva osonj végig a deszkázott padlón.

A kábítópuskás elintézése után menj le, és válts pajszerre, nyisd ki a kaput és menj be az étterembe. Fuss ki az ajtón, majd a vörös nyilas „WAY OUT" táblánál eléd ugró lúzerek elől fuss el balra, majd keress menedéket az egyik árnyékos sarokban és szedd le egyesével a vadászokat, majd a biztonság kedvéért csapd szét őket a feszítővassal. Utána kövesd a nyilat és menj le a lépcsőn, a pajszerrel pedig nyisd ki a kaput és máris magad mögött tudhatod ezt a pályát.

7. STRAPPED FOR CASH /20 perc/

Menjünk be a szobába, ahonnan a rácsokon keresztül a kábítópuskával leszedhetjük az első őrszemet. Ezután forduljunk sarkon és rohanjunk le elintézni. Rohanj egészen addig, amíg el nem jutsz az öltözőszekrények szegélyezte kétszárnyú ajtóig, kapd fel a drótot aztán menj ki és csapd agyon az ürgét. Utána menj ki a kapun és még azelőtt bújj el a fal mentén, mielőtt megjelenne a pisztolyos vadász - akit természetesen intézz el a drótdarabbal. Menj be az ajtón, bal oldalt gyógyszert, jobbra pedig egy üvegszilánkot találhatsz, amellyel elvághatod első családtagod kötéleit. Miután szélnek eresztetted Cash felmenőjét, menj ki a házból és menj tovább, de egyelőre ne menj be a kapun, inkább rejtőzködj el a sötét sarokban és csald ki az első őrt. Miután végeztél vele és elrejtetted a hullát, cserkészd be a másik két őrt is. Menj fel a drótkerítés peremére, csapj egy kis zajt, amellyel kicsalhatod a másik vadászt - ugyanígy járj el a harmadikkal is, aztán csalogasd el a kábítópuskás arcot is, és küld a társai után. Szedd el a töltényeit, balra pedig találsz majd egy doboz fájdalomcsillapítót, ha szükséged lenne rá. Menj ki a kapun, de kerüld ki a rácsos lejárót - túl nagy zajt csapna - majd menj át a hídon. Bújj el valamelyik sarokban, majd egyesével végezd ki az őröket. Kobozd el a machete-et és vágd el a lány köteleit. Kövesd a vörös nyilat és menj át az alagúton, aztán jobbra, át a kapun, be a házba a jól megérdemelt save-pointodért. Menj ki a házból, jobbra a kukák közt találsz egy kábítópuskát, ezzel felszerelkezve menj vissza és a palánkok közti résen át szedd le az őrt - ha hibázol, az a túsz életébe fog kerülni.. Amikor elterült a földön, gyorsan fuss be az ajtón, majd balra be a helyiségbe és öld meg, míg a földön van, aztán szabadítsd ki a machetével az embered, és szedd fel a pisztolyt. Menj fel a palán és zúzd be az ablakot, szedd fel a szilánkot és menj át rajt. Osonj a ládákig, majd amikor a közelben járnak az őrszemek, csapj egyet a ládába. Ha minden jól megy, csak az egyikőjük indul el keresni, azt meg könnyűszerrel kivégezheted az üvegszilánkoddal. Vonszold el a hullát az árnyékba és gyújtsd be a kábítólövedékeket, majd menj a baloldali úton és bújj el a beugróban. Csapj egyet a palánkra és lődd fejbe a pisztollyal az első őrt, aztán várd ki, míg a lövésre odarohan a második is, majd küld meg azt is ólommal. Rejtsd el a holttesteket és cseréld le a pisztolyod a machetére, majd irány tovább balra. Menj egészen a balra mutató nyilas táblákig, de te inkább jobbra fordulj, fuss egészen a falig, ahol két ajtó vár rád. Menj a baloldalihoz és bújj el a háromszög mögött. Dobd meg az ajtót egy levágott fejjel, amikor az őr éppen előtte áll. Húzódj fedezékbe és végezd ki a csávót a megfelelő pillanatban, majd rejtsd el a hullát és a fejet. Az ajtón belépve menj balra, ahol kiszabadíthatod az üvegcseréppel az utolsó túszt. Ha túl sokat időzöl itt, a kerítés túloldalán megjelenő őrök ki fognak szúrni, tehát futás vissza, egészen a fentebb tárgyalt vörös nyilas táblákig. Ha minden jól megy, eljutottál egy barlanghoz. Ha jobbra fordulsz, egy torzonborz őrt láthatsz, amint a cápa fejénél lévő kijáratot őrzi. Hívd fel magadra a figyelmet, válts át kábítópuskára, célozd be a fejét, altasd el, aztán kaszabold le az üvegcseréppel. Jutalmad egy videókazi lesz, na meg egy marék kábítólövedék. Menj el jobbra, majd mássz fel a rámpán és gyorsan menj be a baloldali ajtón, aztán azonnal bújj el a fémkonténer mögött, majd végezd ki az őrt a szilánkkal, a másikat pedig a bénítópuskáddal, aztán rohanj hozzá és rúgj bele párat, míg ki nem leheli a lelkét. Rejtsd el és vedd el a machetéjét, majd menj be a doboz meg a pénztár melletti vészkijárat kapcsolóját, aztán nyomás ki és bújj el, majd szedd le a puskáddal a két lúzert. Most már szabad az út a vészkijáraton át a következő pályára…

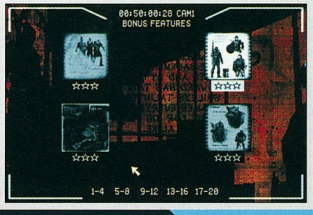


8. VIEW OF INNOCENCE /10 perc/

Fuss át a téglaért, aztán fordulj jobbra és dobd be vele az üvegajtót, kapd fel a szilánkot és a téglát, majd menj jobbra, egyenesen, aztán megint jobbra és futás előre, a fedezékig. Miután végeztél mindkét vadásszal, töltsd újra a revolvert és menj tovább. Egy újabb vadász ront elő a kétszárnyú ajtó mögül - nyírd ki, szedd fel a pisztolyokat, aztán menj jobbra, bújj el a mozgólépcső előtti virágágyás mögött és végezz mindkét ellenfeleddel, aztán fog rád lőni. A fenti szinten van még egy fegyveres, neki se kegyelmezz. Aztán menj fel és gyűjtsd be a szint első save-pointját. Menj tovább, majd fordulj jobbra és végezz a három fickóval, aztán fuss tovább, egészen a vörös üzletig, ahol egy újabb hullajelölt vár rád. Folytasd utadat, majd bújj el a lépcső előtti fedezékben, nyírd ki és kobozd el a töltényeit majd fuss el balra, aztán a sarkon fordulj jobbra és gyorsan bújj el a kuka mögé, és végezz a két vadásszal. Bent találsz egy téglát egy fájdalomcsillapítót és egy videokazettát. Menj ki és vonulj fedezékbe, majd nyírd ki mindkét ember, aztán menj balra, egészen a folyosó végéig, menj be a patikába, szedd fel a gyógyszert és lődd szét a lakatot a pisztolyoddal, vedd fel a lefúrészelt csövű puskát. Menj vissza ahhoz a lépcsőhöz, ahol feljöttél, majd a felrohanó vadásznak loccsantsd szét az agyát az új játékszereddel. Ha jól célzol innen fentről is leszedhetsz 1-2 embert, de inkább rohanj le, egészen a vörös üzletig, keress menedéket és lődd agyon az összes rohadékot. Ha nem jönnének elő, dobd el a téglát, legrosszabb esetben pedig lőj egyet. Fuss tovább, egészen a lila („FANCY THAT" táblás) üzletig, majd a mellette lévő üzlet félig felhúzott redőnyén keresztül nyírd ki a benti őrt. Belépve rögtön balra találsz egy fájdalomcsillapítót, a babaház mellett egy videokazettát, vele szemben pedig egy videokamerát. Miután felvetted, két vadász jelenik meg, az egyiket leszedheted a pult mögül, a másikhoz viszont ki kell merészkedned - a balra lévő ablakon keresztül őt is hidegre teheted. Miután kimész, vigyázz a középen őrt álló manusszal: osonj közel hozzá a korlát mentén és puffantsd le, ha elég közel értél, majd menj be a vörös üzletbe. Ahhoz hogy működjön a TV, előbb vissza kell kapcsolnod az áramot, úgy-hogy menj le a pincébe, és az ENTER-rel aktiváld a kapcsolót. Menj vissza, de csak óvatosan - a vörös falú folyosón a baloldali ajtóból előugrik majd egy ellenség. Állj

BÓNUSZOK, EXTRÁK

Bizonyára feltűnt, miután teljesítettél egy szintet, a program csillagokkal pontozza teljesítményedet. Három tényező befolyásolja ezek számát: az idő, amely alatt befejezed az adott scene-t - ha nem végzel a pályával szintidőn belül, nem kapsz csillagot. A másik a stílusod, magyarul a kivégzések száma és szintje, a harmadik pedig a nehézségi fok: ha Fetish-fokozaton játszol, eleve csak 4 csillagot zsebelhetsz be, akármilyen gyors, vérszomjas is vagy... De mire is jók ezek a csillagok? A menüben találsz egy „BONUS FEATURES" pontot, ahol a scene-eket reprezentáló kis képek alatt láthatod, hogy elérhető-e az adott scene-hez tartozó bónusz. Ha jól teljesítesz, különféle concept-artokkal, grafikákkal ajándékoz meg a progi. Ennél sokkal értékesebb lehet az a négy bónusz-szint, melyeket akkor kaphatsz meg, ha teljesítesz egy-egy szint-csoportot (1-5, 6-10, 11-15, 16-20). Ezek a scene-ek mindig valami egyszerű feladatot tartalmaznak, pl. az elsőn annyi vadászt kell lelőnöd a szögbelövő puskával, amennyit csak tudsz. Nem beszéltem még a szintidőkről. Ha időn belül teljesítesz egy scene-t, azt egy csillaggal honorálja a program - mondanom sem kell, ennek a követelménynek a legnehezebb eleget tenni [főleg a kísérgetős pályákon]. Segítségképpen minden scene neve után zárójelben jeleztem a szintidőt - ezen belül kell elérned a pálya végét. Ha a gyorsaságyra gyúrsz, ahol csak lehet kerüld el a lopakodást (nyilvánvalóan ez esetben többet kell harcolnod), ismerd ki és gyakorold be a pályákat... és fuss megállás nélkül. Sok sikert. :)



melletti ajtón, ha fájdalomcsillapítóra lenne szükséged. Folytasd a szemközti ajtón át az utad, és nyomd eliminálód a visító bohócot. Ha túl közel mész a lépcső előtti ágyáshoz, a fal mögül egy újabb vadász

a TV elé és az ENTER-rel indítsd el a felvételt, melyben Cash végignézheti családja lemészárlását…

9. DRUNK DRIVING /20 perc/

Kezdésnél menjünk jobbra, szedjük fel a téglát, és bújjunk el a beugróban. Csapjunk a falra és végezzük ki a sarlós ürgét a késünkkel, melyet cseréljünk is le a sarlóval. Menjünk be a baloldali ajtón, ahol összeszisemerkedhetünk újdonsült barátunkkal, Tramppel és megkapjuk első feladatunkat: kísérjük végig az utcákon, egészen a temetőig. Jobboldalt láthatod Tramp energiaszintjét, a radaron pedig a zöld háromszög mutatja őt. Ha a háromszög kék, a társad takarásban van és az örök nem láthatják meg, csakúgy mint Casht. Ha szembe fordulsz vele, utasításokat adhatsz neki az ENTER-rel („állj meg itt", „kövess"). Menjetek ki az ajtón, majd jobbra fordulva végig az utcán, aztán utasítsad a társad, hogy várjon meg a sötét sikátorban, a kukák közt, te pedig menj tovább, bújj a konténer mögé, csapj rá egyet és végezd ki a felbukkanó őrt. Menj vissza Trampért, menjetek fel a lépcsőn, a rácsos kerítésig. Utasítsd a kukabúvárt, hogy várjon rád a sötét sarokban, amíg te ügyködsz, aztán ments egyet a videokazinál. Ha oldalazva lemész a fal mentén, megpillanthatsz a kukánál három vadászt - amíg el nem intézted őket, Trampnek a sarokban a helye. Kicsit trükközni kell a három őrrel, a lényeg, hogy úgy kell elcsalnod őket, hogy a másik kettő tisztes távolságban legyen, amikor kivégzed az elsőt. A másodiknál már könnyebb a helyzeted, a harmadiknak pedig neki is eshetsz, ha türelmetlen vagy. Menj vissza Trampért, aztán szemben találsz egy járatot, menjetek be rajta. Vedd

jobbra az irányt, végig a palák mellett. Ahogy kiértek, szemben lesz egy nyitott ajtó, menj be rajta, jobbra találsz egy kaput. Miután kinyílt, menjetek át, Trampet rejtsd el a sötétben, ments, majd nyomás tovább. Az utcán három baltás vadásszal kell végezned. Menj vissza Trampért, majd menjetek jobbra, át a kiszuperált buszig, rejtsd el útitársad a sötét beugróban. Te pedig menj tovább, le a „SERVICE DUCT" feliratú táblával jelzett bejáraton, ahol csapd szét a baltával az eléd ugró flanelinges bohócot. Szólj Trampnek, hogy tiszta a terep, aztán menjetek tovább a folyosón, egészen a kapuig, aztán mentsd el az állást, miután átmentél a savepointon. Balra a beugróban utasítsd a részeg haverodat, hogy bújjon el, Te pedig vedd jobbra az irányt és bújj el az árnyékos sarokban a rendőrkocsi mellett. Csapj a falra, mire kijön két vadász, a megfelelő pillanatban intézd el az elsőt, aztán vonszold biztos helyre a hullát, majd végezd ki a másodikat és a harmadikat is. Menj vissza Trampért, aztán irány a kerítés melletti beugró, ahol áthaladva a kerítés másik oldalán köttök ki, aztán verekedjétek át magatokat a romokon a szemközti rácsos kapuig, onnan pedig irány a faajtó. Ments állást, fordulj jobbra aztán rejtsd el Trampet a beugróban, te pedig menj tovább. Menj tovább az első sarokig, aztán egyenesen és megint jobbra, ott bújj el és csapj a falra, míg elő nem merészkedik a shotgunos ürge. Végezd ki és foszd meg fegyverétől. Utána rejtőzz el, a következő sarkon meg fog jelenni egy újabb őrszem, úgyhogy lődd szét a fejét a puskáddal. Aztán menj vissza Trampért, és az első puskás vadász helyén menjetek át a kapun. Ahogy meghallod az elektromos zár berregését, fuss vissza és rejtsd el a csövest. Menj be a temetőbe, majd legalább az egyik vadászt végezd ki, a többit, ha gondolod egy-egy jól irányzott fejlövéssel elintézheted. Menj vissza Tramp barátodért, és menjetek be a fehér épületbe, ezzel teljesítve a szintet.

10. GRAVEYARD SHIFT /15 perc/

Menj fel a lépcsőn, várd ki, amíg a legközelebbi őrre tiszta rálátásod nem lesz és lődd szét a fejét. Rohanj a baloldali doboz mögé, és szedd le az összes vadászt. Felhívnám továbbá a figyelmedet a gázpalackokra is, ha mellé ért az ellen, pörkölj oda egyet - a hatás nem marad el. Szedd össze a töltényeket, fuss tovább, majd amikor elkezdenek rohanni feléd a vadászok, bújj el a targonca előtti doboz mögé, majd szedd le a legszélső vadászt. Aztán szaladj el a másik oldali doboz mögé és szedd le a

ManHUNt

Egy lelkes hazánkfia gondolt egy nagyot és elkészítette a játék komplett magyarítását (melyet te is telepíthetsz a mellékletről). Az óriási (187 megás) telepítőcsomag 250 módosított textúrát, az összes feliratozás fordítását és minden menü- valamint töltőképernyő magyar változatát tartalmazza. Tehát a játék a beszédet leszámítva teljes magyarsággal mosolyog vissza rád. Nem árt tudni, hogy a csomag telepítése után nem vész el egy mentésed sem és az exe-file sem módosul (ez a későbbi patch-ek miatt fontos). A lenti link a készítő (IMYke2000) honlapjára mutat - érdemes körülnézni, valóságos kincsesbánya az oldal. Végezetül szeretném felhívni a Támogatás menüpontra a figyelmed - ha már ennyi munkát fektetett az úriember a projektbe, megérdemel néminemű elismerést, nemigaz?
http://imyke2000.sync.hu/

többi jómadarat. Miután mindenkit padlóra küldtél, gyűjtsd be a muníciót és a fájdalomcsillapítót, majd aktiváld a fülkében a kapcsolót és máris szabad az út a gyárba.
Miután mentettél, indulj el - mire felérnél megjelenik az első vadász, akit lőj is fejbe azon nyomban, amint becéloztad a koponyáját. Kezdj el hátrálni, közben pedig hasonlóképp bánj el a baseball-ütős manuszokkal is. Menj be a szobába, lopakodj el a sarokban lévő őrök elől, a hordókkal teli polc melletti dobozig, majd oldalazz el egészen addig, hogy pontosan be tudd célozni az örök előtti doboz tetején található gázpalackokat. Ha eltalálod őrülhetsz, ha nem, legalább biztos lehetsz benne, hogy felhívtad magadra a figyelmet. Miután kilyuggattad, vagy kifüstölted mindkét csávót, menj be a sarokban lévő figyelmeztető tábla melletti ajtón.
A liftet úgy tudjuk újra működésre bírni, ha az alsó szinten aktiváljuk a tartalék áramkört. Persze mondanom sem kell, az alsó szint hemzseg a vadászoktól. Amennyit csak lehet, szedj le fentről, illetve a lépcső felett elbújva, a többit pedig intézd el lent. Mikor tiszta a terep, keresd meg a kapcsolót és nyomd meg, majd fuss fel, menj a lifthez és nyomd meg a lift gombját és ugorj fel a liftre. Félúton intézd el a vörös csuklyás embert, majd a felső szinten ments egyet és menj tovább egyenesen, majd balra. Nyírd ki az alattad lévő bohócot, majd a másikat, aki a te szinteden jön, majd fuss tovább, szedd fel a fájdalomcsillapítót, aztán nyomás tovább. Intézd el a két vadászt, fordulj el balra, fuss végig, majd a dobozok előtt ugorj le a lyukon, ahol három őr vár rád… Rejtőzz a fal mögé és a sarkon felbukkanva végezz velük, majd ha már csak egy él, fuss be és bújj el az első fedezékben, így biztosan elég lesz egy fejlövés. Ha itt végeztél, menj fel a lifttel, végezz a vadásszal fent, majd irány a szellőzőjárat. Az első lyukon ne menj be, inkább irány jobbra. Verd szét a rostélyt az öklöddel, majd ugorj le. Rúgd ki az ajtót, és azonnal tüzelj a fickóra, aztán fordulj jobbra és lőj a jobbra lévő figurára is. A fehér berendezés melletti ajtón berontva végezz az őrrel, nyomd meg a konzolon a gombot és várd be a vadászokat. Ahogy belépnek az ajtón, végezd ki mindkettőt, majd menj ki és a lépcsőn állva a pisztolyoddal végezd ki a két lenti figurát (a fedezék mögöttihez lejjebb kell merészkedned). Vigyázz, a lépcső mögött lesz egy másik fickó (a beugróban egy fájdalomcsillapító vár rád). Miután mindenkit kinyírtál, menj be a csapóajtón és már végeztél is.

11. MOUTH OF MADNESS /20 perc/

Kezdetnek vegyünk egy 180 fokos fordulatot, kapjuk fel a drótot, majd kináljuk meg a villamosszékben terpeszt alakot párezer volttal. Gyorsan fuss az ajtó melletti sarokba, várd meg, míg a tarézos be nem jön kikapcsolni a villamosszéket, majd végezd ki a szerencsétlent a drótdal. Vedd el a húsvágó bárdot, és menj be a folyosóra, amelyet a punk őrzött. Osonj végig a folyosón, amikor üres, lopakodj a szemközti falhoz és vedd fel az üveget, csald oda az első őrt és végezd ki, amikor bejön a csapóajtón. Odakint még három vadász várja, hogy elintézd, használd az ismerős elcsalós módszert. Mikor már mindannyian halottak, menj a zöld villogó lámpás ajtóhoz és nyisd ki. Miután mentettél egyet a save-pointnál, menj el balra, bújj el az első beugróban, csald oda az első őrszemet, majd lődd fejbe, szedd fel a töltényeit és fuss egy másik fedezékbe és nyírd ki az összes őrszemet. Ha megszorultál, fuss el és keress fájdalomcsillapítókat. Ne feledkezz meg a kaput őrző punkról sem, majd amikor már minden tiszta, a második romos épületben találsz egy kannát, kapd fel és vidd át a kapun, majd menj tovább és nyisd ki a második kaput is. Itt tedd le, menj be és csald elő, majd lődd fejbe az őrszemet, aki jobboldalt hátul posztolt. Aztán vidd a befalazott ajtó elé a kannát és eressz bele egy golyót. A lerohanó őrt lődd fejbe, majd menj fel a lépcsőn és aktiváld a kapcsolót a legfelső szinten, ezután menj le, így már nyitva lesz a

rácsos kapu, mely mögött egy újabb save-point vár rád. Szemben egy kétszárnyú ajtót találsz, belépve rögtön nyiss tüzet, lehetőleg egyetlen lövéssel küld padlóra az első őrt, majd hátrálj meg és intézd el a többi vadászt is. Miután vége a tűzpárbajnak, cseréld le a revolvert az automata pisztolyra és a baloldali szobából nyíló ajtón át menj fel a lépcsőn és a jobboldali ajtón belépve folyamatosan mozogva végezd ki a három vadászt. Majd vedd az irányt a szemközti kétszárnyú ajtó felé. Belépve a második fickónak is lyukat üthetsz a koponyáján, majd keresd meg a fájdalomcsillapítót, és gyűjtsd be a muníciót, aztán irány a vészkijárat. Menj fel a lépcsőn, majd nyiss be az ajtón, fuss be, vonulj fedezékbe és nyírd ki a vadászokat. Már csak a harmadik, női ruhás vadász hullája kell felkapnod és elvinni az ajtóig. Cash lecipeli a hullát, ezzel pedig teljesítettük is a 11. scene-t.

12. DOING TIME /15 perc/

Kapd fel a téglát, majd menj be a G-blokkba, majd fuss végig, egészen a kalapácsig. Miután megvan, jöhet is az első két áldozat - az egyiket sárga, a másikat vörös kivégzéssel kell eltenned láb alól. Miután ezek megvoltak, a következő utasítás szerint el kell venned a legújabb vadász baseball-ütőjét. Vigyázz, hogy minden holttestet gondosan rejts el, és arra is, hogy újabb vadászok jelenhetnek meg időközben… Ha megvan a baseball-ütő, újabb kettes és hármas szintű kivégzést kell produkálnunk, aztán el kell jutnunk a cellablokk végébe, ahol egy save-pointtal leszünk majd gazdagabbak. A fentről lerontó vadászok elől húzódjunk az árnyékba, majd a megfelelő pillanatban végezzük ki őket - csak úgy, mint az eddigieket. Az elsőtől vegyük el a revolvert, majd folytassuk a gyilkolászást, míg több vadászt nem tudunk már lecsalni. Utána osonjunk fel a lépcsőn és folyamatosan árnyékban maradva slisszoljunk be az első cellába és töltsük fel minél több hullával. Ha már nincs más választásod, lépj elő, keress menedéket és állj neki lövöldözni. A sarkon túl először a falnak vetve a hátadat próbálkozz, majd bújj az első ágy mögé és onnét tüzelj. Ha szabad az utad, fuss végig a szinten, majd felfedezheted a „SHOWERBLOCK" táblát, úgyhogy fuss le a lépcsőn, menj be a rácsos ajtón, és már jöhet is a következő szint.

13. KILL THE RABBIT /20 perc/

Fuss a nyúljelmezes pacák után, majd amikor a videón látod, hogy a punk kinyitja a cellaajtókat a karral, fuss az oszlop mögé, majd szedd le a sörétessel a berontó őröket. Rohanj vissza abba a szobába, ahonnan jöttél, aztán be a rácsos ajtón - itt három újabb vadász vár majd arra, hogy kilyuggasd őket. Menj vissza és kutasd át a cellákat fájdalomcsillapítóért, aztán térj vissza az előző helyszínre, szedd fel a bal fal melletti zuhanyzókból a töltényt, aztán húzd meg azt a kart, amellyel a punk az imént kinyitotta a cellákat. Így megnyílik a kapu, melyen át a nyúl elmenekült. Menj át rajta, majd folytasd az utad tovább. Miután beléptél a folyosóra vezető ajtón, hátrálj vissza és tapadj a falhoz, majd a jobb egérgombbal kiugorva egyesével szedd le az ajtók mögül kirohanó vadászokat. A többit leszedheted a matrac mögé bújva, vagy be is várhatod őket, míg elég közel nem kerülnek. A rácsos kapun túl lesznek még vadászok, de azokat innen nem szedheted le, menj hát be a jobboldali ajtón, fel a lépcsőn a fal mellett oldalazz el egészen a folyosóra nyíló ajtóig, majd a falhoz bújva a kellő pillanatban ugorj ki és intézd el a radiátornál posztoló tarejost. Menj tovább jobbra fordulva egészen a „Warden Security Post" táblával jelzett szobáig, majd be a cellákig. Nyugi, itt nem ugrálnak ki vadászok az ajtók mögül, csupán egy újabb női ruhás majmot kell levadásznod. Ha ezzel megvolnál, menj végig, aztán balra fordulva („STAFF OBSERVATION ROOM") caplass fel a lépcsőn. Ments egyet, kapd fel a töltényeket és a gyógyszert, majd várd be a lenti vadászokat. Maradj fent, és szedd le az összes lúzert, szépen sorjában, ahogy jönnek felfelé. Ha mind kiterült előtted, gyűjtsd be a töltényeket és fuss le a lépcsőn. Menj be a dupla rácsos kapun és ments egyet, majd futás tovább. Szedd fel a puskát és a fájdalomcsillapítót, aztán - akár a csukott ajtón keresztül - lődd szét a két vadász fejét. Menj fel a lépcsőn, egészen addig, amíg egy nagy térre nem kerülsz, ott rohanj a sarokba, fordulj meg és kapásból szedd le a punkot, aztán megint egy fordulat és a lépcsőn lerohanó társával is végezz ugyanezzel a módszerrel. Menj tovább, majd a folyosón jobbra be - egy villamosszékes kivégző-helységbe jutsz. Menj be a jobboldali szobába és kapd fel a fájdalomcsillapítód, aztán menj ki, és folytasd az utad a következő dupla kapun át. Itt majd kiugrik Eléd egy vadász, szedd le reflexből, majd menj be a sebészetre („SURGERY"), aztán folytasd az utad jobbra, be a műhelybe („WORKSHOP"). Osonj el jobbra, és aktiváld a kapcsolót, ami kinyitja a műhellyel szemben lévő fegyverraktár („pententiary armory") ajtaját - menj is be oda és szedd fel a puskákat. Most, hogy ilyen jól fegyverkeztél, nyomás vissza a műhelybe, és miután kinyírtál mindenkit, szedd fel a hulláktól a töltényeket. Ha ráállsz a „SECURITY ZONE"-ra, ugyan kinyílik a kapu, de ahogy lelépsz a platformról, be is záródik. A megoldás pofonegyszerű: dobj rá egyet a szanaszét heverő hullák közül. Menj be és szedd fel a videokazit, majd fuss a nyuszi után, ki a lépcsőn, aztán azon nyomban bújj el az első doboz mögé és vegyél revansot a vörös szemüveges katonákon. Miután mindhárom elterült, rohanj fel a toronyba, és loccsantsd szét az őr és a nyúl fejét. Kobozd el a távcsöves puskát és kezd el leszedegetni a katonákat odalent. Fél szemmel figyeld a radart is, majd ha látod, hogy mászik fel valaki, válts pisztolyra, és adj a betolakodónak. Ha tiszta a levegő, fuss le és gyűjtsd be a gyógyszert jobbra, a teherautó melletti falnál, aztán menj neki a kapunak, mire az kinyílik.

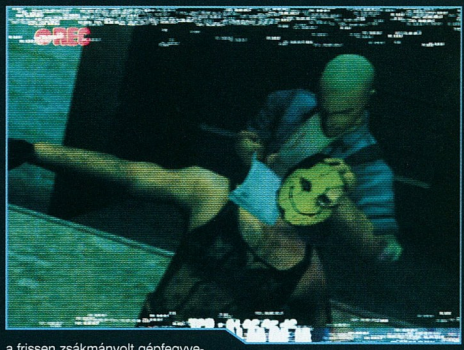
14. DIVIDED THEY FALL /25 perc/

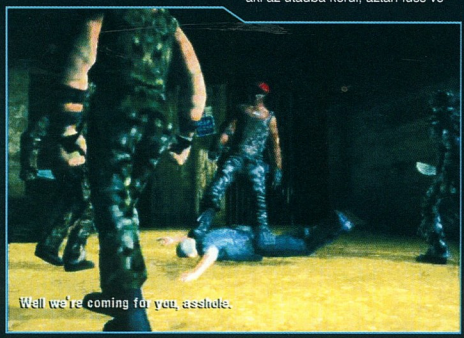
Ballagj el a drótért, majd vissza a sarokra, rejtőzz el és csapj a falba. Végezd ki a vadászt és vedd fel a machetéjét és rejtsd el a hulláját. Figyeld ki a radaron a második őrszemet, majd ha a közelben van, csapj megint csak a falba és intézd el azt is. Ha mindkét őrt sikerült odacsődítened, várd meg, míg mindkettő eltűnik jobbra és osonj le, majd bújj el a dobozok mögött. Ha újra magányos lesz az őrszem, végezd ki szépen. Így vagy úgy, de nyírd ki mindhármat. Ha ezzel megvolnál Ramirez újabb három vadászt küld rád, akiket várj szépen be a fedezékedben, majd a megfelelő pillanatban végezd ki az elsőt. Kobozd el a puskát, bújj vissza, várd be a másodikat is, majd végezd ki, aztán rohanj fel a lépcsőn. Osonj el egészen a sarokig, majd a ronccsal szemben lévő ajtón lopakodj be, aztán vesd magad a falnak, és a sarkon kipattanva lepd

meg a két őrt egy-egy söréttel. Meg fog jelenni még egy őr, azt is lődd fejbe, aztán nyomás egyenesen, balra fel, ahol egy jól megérdemelt save-point vár rád. Állj be a beugróba, majd végezd ki az őrjáratot egy jól irányzott lövéssel. Nézz be a szobákba, az egyikben egy fájdalomcsillapítót fogsz találni. A lépcső előtt állj a falnak háttal, oldalazz el a sarokig és lődd fejbe az ürgét, aki fent pózol. Fent az első szoba ajtajának fedezékét kihasználva küld a másvilágra a vadászokat egy-egy fejlövéssel. Aztán fuss tovább és bújj a felmosóvödör mellé és kapáslövéssel intézd el az őrt, ha közel ért. Felérve, ismét a sarokból vadásszd le az őröket, majd menj tovább. A lépcső előtti szobában találhatsz fájdalomcsillapítót, aztán fuss fel a lépcsőn. Az átvezető után 2:30 mp-ünk van, hogy végezzünk Ramirezzel. Fussunk hát vissza az előző szintre, és nyírjuk ki a meglepett katonát. Kövesd a zöld nyilat, amely célpontod mozgását követi, közben minden beugrót kihasználva végezz a katonákkal. Ha lejutottál, bújj el a kocsi mögé és nyírd ki az esetleges vadászokat. Aztán kezdődhet a bújócska Ramirezzel - vigyázz, nehogy kifuss az időből. Ha végeztél vele, szedd fel a gyógyszert és osonj végig, a kaput őrző két őrig. Araszolj végig a fal mentén és lődd őket fejbe, majd fuss át a kapun.

15. PRESS COVERAGE /25 perc/

Menj egyenesen egészen a feszítővasig, majd miután felszedted, utasítsd a lányt, hogy bújjon el, te pedig menj a csövek előtti beugróig, csapj a falra és végezd ki az ólálkodó fakabátot. Rejtsd el a hullát a csőben és várd be a társát is és végezz vele is. Szólj az újságírónak és menjetek el a rendőrautón túli sötét sarokra. Hagyd ott, Te pedig végezd ki a fel-alá mászkáló zsarut. Csald el a társát is, majd miután végeztél vele és elrejtetted a hullákat, kísérd a riportert a sarokra és rejtsd el. Egy óvatlan pillanatban rohanj át a szemközti oldalra, majd ha erre nem kapta volna fel a fejét a zsernyák, csapj egyet a falba, aztán ha elég közel kerül, egyszerűen lődd fejbe. Sajnos a zajra a társai is oda fognak seregleni, úgyhogy igyekezz velük a lehető leggyorsabban végezni. Menj vissza a lányért és vegyétek az irányt a rendőrkocsikig, majd rejtsd el a sarokban, a páncélozott ajtó környékén. Miután meggyőződtél róla, hogy senki sincs a környéken, fussatok át a zebrán és nyittasd ki a riporterrel az ajtót. Menjetek be, majd ments egyet. Bújtasd el rögtön a bejáratnál társad, te pedig menj fel a lépcsőn, és lődd halomra az őröket. Kettő-három biztosan nem jön majd elő, úgyhogy menj be a töltényekért, aztán gyorsan szedd le őket, ha előmerészkednek. Menj vissza a lányért és menjetek be a csempés szobába. Miután kimásztál az ablakon, mássz le a létrán, majd nyomás a kaziért. Utána bújj el a kukák mögött, majd szedd le a két rendőrt a sörétessel. Rohanj végig az utcán, majd amikor megjelenik a mesterlövész, keress fedezéket a teherautó mögött, menj el a jobb oldala mentén és osonj be az épületbe az üvegajtón át. Ha eddig nem szúrtak volna ki, csapj egy kis zajt és küld fejbe az első őrt, aztán a társait is és menj el balra, be a kétszárnyú ajtón, ahol meglepve az őrt, lődd is fejbe azonnal. Menj fel a lépcsőn és eliminálj az utadba kerülő zsarukat, majd menj be az ajtón, egészen a sötét folyosóig. Itt lopakodva menj ki, kerülj a lövész mögé, majd végezd ki. Vedd el a puskáját, majd a feléd rohanó rendőröket szedd le, amíg csak bírod munícióval. Utána vedd vissza a shotgunt és menj vissza az ajtón, bújj el a fal mellett és előugorva lőj le mindenkit. Fuss el jobbra, a két rendőrautó felé, majd menj be balra, fuss végig a fal mentén, aztán a kukánál kapd fel a fájdalomcsillapítót, és mássz fel a matracon. Menj fel a lépcsőkön és végezz a második mesterlövésszel is. Vedd el a fegyverét és intézd el a lent ácsingózó triót. Ha elfogyna a munició, le kell menned és a shotgunnal leszedni őket… Ha ez megvan, menj be a kapun és már jöhet is a következő scene.





16. WRONG SIDE OF THE TRACKS /8 perc/

Rohanj le a lépcsőn, lődd szét a fejét a zsarunak, menj be a „DANGER" feliratú ajtón, majd tovább haladva az ajtó nélküli bejáraton, ahol a frissen zsákmányolt gépfegyverreddel nyírd ki a posztoló fakabátot. Az ajtónál célozd be a zárat, lődd szét és menj le. Indulj el a metróalagútban, majd amikor a SWAT-alakulat elözönli a járatot, hátrálj vissza az ajtón, és nyírj ki mindenkit, aki az utadba kerül, aztán fuss végig a folyosón, vonulj vissza a sarok mögé és ki-kiugorva végezz mindegyikkel. Cseréld le a shotgunt a lámpás változatra, tárazd be, majd menj ki az alagútba és a baloldali járaton fuss végig, egészen a save-pointig. Utána ugorj be az ajtón és lepd meg egy fejlövéssel, utána rögtön fuss a bal falhoz és a sarkon kifordulva szedegess le mindenkit, aki a fegyvered elé kerül. Nyiss be a vezérlőbe („CONTROL ROOM").
A panaszkodó ürgét szedd le a shotgunnal, majd menj is fel a lépcsőn és kapcsold vissza az áramot. Menj is vissza az alagútba, el a második átkötőig, és várd be, majd nyírd ki a három SWAT-ost. Menj vissza ahhoz az ajtóhoz, ahonnan kijöttél az alagútba. Szállj fel a metróra, majd miután kiszálltál, menj be és fordulj a folyosón balra és használd ki a save-pointot.
Lépj hát be az ajtón és végezz a meglepett rendőrökkel, majd fordulj jobbra, így épp telibe kaphatod a lépcsőn lerohanó harmadik rendőrt. Fuss el a töltényekért és állj a lépcső melletti falhoz, majd ha hallod lefelé rohanni az újabb rendőrök tri-óját, bukj ki és lődd fejbe őket. Fuss fel, majd a recepcióból lövöldöző zsarut a balra lévő fedezékből nyírd ki, majd menj át az exit-kapun és nyírd ki a teremben lévő zsarukat. Aztán fuss fel és ne lassíts amikor meglátod a hot-dogos mögött következő áldozatodat, inkább az auto-célzással kezdj el ólmot pumpálni az agyába. Innentől már szabad az út a következő scene-hez…

17. TRAINED TO KILL /20 perc/

Szedd fel a drótot, majd lopakodj fel kb. a lépcső feléig és a kellő pillanatban végezd ki a dróttal a zsernyákot, a másikat pedig egyszerűen csak lődd főbe, aztán rohanj fel és az ajtó bal oldalánál a falnak vetve a hátad fordulj be és juttass egy golyót a pad mögött kuksoló fakabátba. Majd rohanj be és végezz a másik bent lévővel is, majd irány jobbra és irány le a lépcsőn. Intézd el pár lövéssel a lenti rendőrt, majd menj le. Jobbra a boltíves ajtó mögött egy SWAT-os ólálkodik, hívd fel magadra a figyelmét és az ajtóhoz közel állva lődd fejbe. Vedd el a géppisztolyát, majd menj el jobbra, a sarkon túl vedd fel a feszítővasat, majd nyisd ki vele a kaput, ott szemben. Rögtön oldalazz vissza jobbra, szegezd a tekinteted a kapu felé, válts át a shotgunra és lődd szét a fejét mind a három belépőnek. Utána menj be a kapun és ments a videokazettánál. Menj el jobbra, bújj el a kapcsolószekrény mögött, csapj zajt és csalogasd oda a rendőröket, majd végezz velük. Váltsd le a géppisztolyt a revolverre, majd menj tovább egyenesen, amíg el nem jutsz a szerelvényekre felvezető rámpához. Óvatosan menj fel, majd be az ajtón és szedd fel a fájdalomcsillapítót, aztán haladj tovább visszafelé és a kocsi baloldalán lévő ajtón menj ki. Ezután a kerítés mentén menj el egészen a sarokig, ott a vonatkocsi mellett haladj végig a kocsi sarkáig, fordulj ki és lődd le a dobozok közt rejtőző zsarukat.
Menj be a résen át, majd fuss a fedezék mögé és végezd ki a sétafikáló őrszemeket. Cseréld le a lámpás shotgunt a standardra, majd

miután megtisztítottad a terepet menj tovább és rejtőzz el a vonat egyik oldalának sarkán. Mássz fel a vonatra és kezdj el futni. Lesz egy rés az egyik vagon tetején, amelyen le kell ugranod. Ha gondolod, felszedheted a mesterlövészpuskát, de szerintem a shotgunnak nagyobb hasznát veszed. Ugorj ki a vonatból, majd jobbra a szerelvényben találsz lőszert a mesterlövészpuskához, ha felvetted. Menj el a kerítéshez és a résen át lődd le a zsarut. Mássz vissza a vonatra, de ezúttal ne ugorj le a lyukon, hanem fuss tovább és a vonat végén állva szedd le a lenti embereket. Ha végül már nem mozog egy sem, ugorj le és fuss végig a vágányok mentén - a jobboldalinál találsz egy pajszert, vedd fel és nyisd ki vele a lelakatolt kaput.

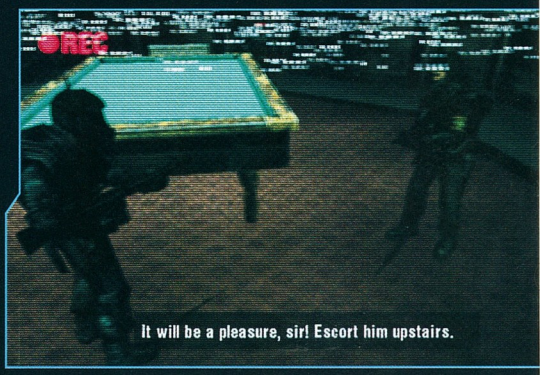
18. BORDER PATROL /20 perc/

Kapd fel az egyik sarokból az üveget, a másikból a drótot, majd nyisd ki a kaput a kapcsolóval. A berontó őrt nagyon gyorsan végezd ki a dróttal, majd vedd el a fegyverét. Vegyük jobbra az irányt és bújjunk el a fa mögött. Csapjunk egyet a fa törzsére, mire megjelenik egy őrszem, lőjük fejbe, vegyük el a töltényeit, majd irány vissza - erre valószínűleg megjelenik a két társa is, tehát nyírjuk ki azokat is. Belépve a kerítésen balra kapjuk fel a szilánkot, majd a fal mentén kioldalazva pattanj ki a sarkon és kapd fejbe a shotgunos ürgét. Vedd el, ami jár neked, majd nemes egyszerűséggel puffantsd szét a kapun lévő lakatot… és menj be. Miután kijuttál a szabad térre, bújj el a legszélső fa mögött, várd meg míg a közelbe nem ér az első katona, lődd fejbe, majd rögtön célozd is be az odarohanó társát. Fuss végig a baloldali kövesúton, egészen a videokaziig. Ments egyet, majd fordulj be balra, bújj el az árnyékban és hívd fel magadra a figyelmet. Nyírd ki a közeledő őrt, aztán bújj el a különálló bokor mögött és elő-előbukkanva kapd le a katonákat. Kemény dió lesz, de megéri: egy automata rohamgépfegyver büszke tulajdonosává válhatsz, ha kifosztod az előtted elterülő halom hullát. Menj tovább egyenesen, majd a sövényboltív mellett bújj el és szedd le az esetleges katonákat. Menj az úton visszafelé, egészen az avantgard szoborig, majd a jobboldali lépcsőn le. Lődd fejbe a katonát, majd az odarohanó társait, közben fél szemmel figyeld a radart, mikor támadnak hátba, majd kezdj el balra futni a labirintusszerű bokros ösvényen, de egyelőre ne menj fel a teraszra az előzőhöz hasonló kapun, hanem célozd be a a labirintus közepét. Miután megtalálttad, ments egyet, majd irány fel a teraszra. Bújj el a sarokban és csapj bele egyet, amikor nincs ott senki. Az odasettenkedő őrt végezd ki egy fejlövéssel, majd futás vissza, bújj el a sarok mögött és ki-ki-bukkanva végezd ki a katonákat. Ha ezzel megvolnál, gyűjtsd be a töltényeket és fuss fel és a boltíves kapun át settenkedj végig, egészen a lépcsőkig, majd menj fel és végezd ki, vagy simán csak lődd fejbe a mesterlövészt. A melletted lévő erkélyen is lesz egy mesterlövész - azt se kíméld. Majd lődözd le a lent rohangászó figurákat, ezután rohanj le a földszintre, majd ha találsz valakit, nyírd ki, majd futás a lépcsőn le, aztán balra, egészen az épület szélén fordulj be (a kitüzött koponyáknál), fuss végig, majd le a lépcsőkön a pincéig…

19. KEY PERSONNEL /20 perc/

Lépj be az ajtón, rögtön fordulj jobbra és lődd szét a kamerát. Fuss le a lépcsőkön a legalsó szintre, bújj el a fal mögött és várd be a lépcsőn lerohanó katonákat, majd szedd le mind. Gyűjtsd be a lőszert és vedd felfelé az irányt, míg el nem érsz a vasajtóig. Üss a falba, válts át a gépfegyverre és szedd le a berontó vörös szeműeket. Menj jobbra, be a kör alakú szobán, át a szalonig és kapd fel a gyógyszert, aztán menj be arra a folyosóra, ahol egy széket találsz, de csak óvatosan. Nézz fel és szedd le a kamerát, mielőtt kiszúrna… gyorsan keress fedezéket és lőj le mindenkit, aki belép az ajtón. Menj be a vörös-szőnyeges szobába, majd balra, a radiátor melletti ajtón berontva nyírd ki az őrt a biliárdasztal mellett. Ronts ki és ölj meg mindenkit, aki a mellette lévő ajtón belép. Miután a katonákat is és a kamerát is semlegesítetted, menj tovább, majd a kivágódó duplaajtón belépő katonáknak se kegyelmezz. Rohanj be és szedd fel a videokazettát, majd helyezkedj el az egyik

sarokban. Várd meg, míg elég közel jön az őr, akit leküldtek körülnézni - majd lődd fejbe. Fuss át a gépfegyverét. Fuss el balra át a folyosón, majd le a lépcsőn. Figyeld a radart, hogy merre jár a lenti őr, majd mikor hátat fordít, menj be és lődd fejbe. Fuss át a hulláján keresztül jobbra, aztán a fordulón túl lévő őrhöz fuss minél közelebb és kapd fejbe, majd ments. Ezután kapcsold be a liftet működtető generátort, menj ki. Menj vissza az ajtóig, ahol bejöttél, és vesd a hátad a falnak a saroknál. Ezután csapj egyet a falba és nyírd ki a berontó Cerberusokat. Menj fel a lépcsőn, a harmadik szinten óvatosan dugd ki a fejed a boltíves kapu mellett és lődd ki a



kamerát. Persze erre odasereglik pár őrszem, szedd le őket a szokásos kiugrós módszerrel, majd a vörös szobából kimerészkedő őrökkel is tedd ugyanezt. Figyeld a radart és célozd be azt a faajtót, ahol a Cerberus-ok vezére (zöld nyíl) tanyázik. Állj az ajtó elé és csalogasd ki a bent lévőket. Pumpáld tele őket ólommal, majd szedd fel a kulcsot, majd menj át mindkét „SURVEILLANCE" feliratú ajtón, lődd szét a két kamerát, majd szállj be a liftbe (ENTER-t nyomj, miközben a gomb előtt állsz).

20. DELIVERANCE /15 perc/

A scene első felében a már annyit látott malacembert kell elintéznünk - ez azonban korántsem lesz egy sétagalopp… Ha nincs nálad fegyver - és egyáltalán ha felfedez a szörnyeteg, kezdj el menekülni, míg nem találsz menedéket. A szilánkot a kezdőponttól vezető folyosón balra fordulva, a betört ablaknál találod, a nagy szálkát pedig innen jobbra indulva az egyik kirobbantott falu szobában. Aztán találsz még egy szilánkot abban a szobában, ahol egy szétvert ágy hever. Ha a két szilánkot és a szálkát beledöfted Piggsy-be, menj vissza ahhoz az ablakhoz, ahol az első szilánkot találtad, itt fordulj be a baloldali szobába, menj fel a lépcsőn, szedd fel a beugróban lévő téglát és menj fel a rámpán. Itt kezdődik a dolog nehezebbik része. Osonj el a kéményig és szedd fel a fájdalomcsillapítót, osonj el a kémény mellett, aztán rohanj le a rámpán, utána fel a lépcsőn egészen fel. Miután a malacember lemászott a rácsokról, visszamegy a rejtekhelyére. Menj utána és dobd el a téglát úgy, hogy az a rámpa környékén landoljon. Aztán rohanj vissza mert már jön is a szörnyeteg. Miután elcsalogattad a rácsig, az nem bírja tovább a súlyt és leszakad. Cash pedig az újdonsült láncfűrészével besegít a gravitációnak… Vedd fel az ajtónál heverő videokazit és ments egyet, majd az ENTER-rel kapcsold be a láncfűrészt, az ajtó felé állva. Starkweather utasítja megmaradt katonáit, hogy kapjanak el, úgyhogy Cash menekülőre fogja a dolgot. Az átvezető után azonnal kapcsold ki a láncfűrészt (jobb egérgomb), bújj el a padláson (ahol volt a malac), majd a még mindig kikapcsolt(!) láncfűrésszel végezd ki az egyik katonát. Cseréld le a gépfegyverre a láncfűrészt és nyírd ki a két társát is. Menj ki, majd csapj egyet az ajtó előtt a falra, majd nyomás vissza a lépcső mögé. Mikor megjelenik az egyik őr, végezz vele (célozz pontosan, kell még a lőszer). Menj fel és lődd le a másik őrszemet is, majd menj vissza a láncfűrészért, és nyisd ki vele az ajtót. Miután bejutottál, azonnal kapcsold ki a láncfűrészt és keress menedéket. Kezdj el bújócskázni Starkweatherrel, majd ha hibázik (hátat fordít), nézd meg a láncfűrésszel, mit forgat a fejében…

Thomas

PROFI MULTIPLAYER JÁTÉK

Avagy hogyan keressünk pénzt játékkal...

Ki ne gondolt volna már arra, hogy pénzt keressen azzal, hogy játszik?. Szerintem sokatoknak megfordult már a fejében ez a gondolat, biztos sokan érezték már, hogy van tehetségeket az adott játékhoz, és szívesen továbbléptetek volna, csak éppen nem tudtátok hogyan, mit, merre, meddig. Alábbi cikkünk röviden a profi multiplayer játékosi pályán történő elindulást hivatott segíteni, még ha ez hazánkban egyelőre nem is túlzottan elterjedt, sokan mégis azt mondják: hamarosan eljön az az idő!

AZ EMBER TERVEZ

Mi kell az elinduláshoz? Először is mindenképpen egy kis anyagi ráfordítás, ugyanis első lépésben be kell szereznünk azt a hardvert, melyen választott játékunk tökéletes fut, ugyanis szaggatva nyílvánvalóan jelentősen romlanak az esélyeink. Hogyha ezzel megvagyunk, akkor a következő lépés mindenképpen a gyakorlás elkezdése. A játék alapjait érdemes otthon megtanulni szépen a beépített gépi ellenfelek ellen, ezzel elkerülhetjük például azt, hogyha a Wacrafttal fellépünk a battle.netre, akkor rögtön minden játékos „noob" (amatőr) felkiáltásokkal kezdje el méltatni „tudásunkat". Komolyabb játékra azonban nem alkalmasak a gépi ellenfelek, lévén általában egy séma alapján dolgoznak, és taktikájuk hamar kiismerhető, így egy idő után nem fognak különösebb kihívást nyújtani, ezért tovább kell lépnünk. Hogyha a lehetőség adott rá, akkor próbáljunk meg minél gyakrabban összeülni LAN-partikra haverokkal, mert az ilyen összejövetelek nem csak hatalmas élményt nyújtanak, de remek lehetőség a fejlődésre az élő emberek ellen történő játék. Természetesen az internetes játék szintén megfelelő hely a gyakorlásra, ehhez viszont legalább ADSL-lel, abból is 384-es vagy még inkább 512-es sebességűvel, vagy ennél jobb internetkapcsolattal kell rendelkeznünk. Az internetkávézó semmiképpen sem optimális hely, és nem is éri meg. Sima ökörködésre a haverokkal még megteszi, de komolyabb célok esetén meg se forduljon a fejünkben. A netes játékhoz általában szükségünk lesz az eredeti játékra, de hogyha azt tűztük ki magunk elé célnak, hogy profik legyünk az adott gammában, akkor, ha mást nem, de legalább azt mindenképpen illik megvásárolni. Erről többet nem szeretnék beszélni, hogyha bármi gondotok van, akkor az adott program IRC csatornáján bármikor szívesen kisegítenek.

ÉLNI VAGY ÉGNI

Hogyha mindez sikerült, akkor próbáljunk velünk egy szintű ellenfeleket keresni, és a lehető legtöbbet játszani ellenük, majd ha úgy érezzük, hogy már nem jelentenek kihívást, akkor lehet feljebb lépegetni (tehetségtől és rátermettségtől függ, hogy ez kinek mennyi idejébe telik), és egy idő után, ha tényleg jók vagyunk, akkor nem maradnak el a meghívások a jobb csapatoktól sem. Hogyha 1v1-ben szeretnénk jeleskedni, akkor értelemszerűen gyakoroljunk, amennyit csak lehet, a siker kulcsa ott rejtőzik bennünk. Hogyha viszont csapatjátékosként szeretnénk tovább tengetni multiplayeres karrierünket, akkor ne felejtsük el: a csapat mindenek előtt! Itt az számít, hogy mennyire tudunk összedolgozni a bajtársainkkal, mennyire tudunk odafigyelni rájuk, miközben természetesen nekünk magunknak is igyekeznünk kell a lehető legjobban, hiba nélkül játszani. Ezután már nem lehetetlenség, hogy elinduljunk különböző versenyeken, egy idő után mindenképpen külföldieken is. Meg fogtok lepődni ugyanis, hogy hiába érzitek magatokat nagyon jónak itthon, a külföldiek általában még magasabb szinten vannak, így aki komolyabb versenyeken szeretne jobb eredményeket elérni (WCG), annak mindenképpen szüksége van arra, hogy külföldön (vagy külföldi szerveren -de ehhez nagyon gyors netkapcsolat kell) gyakoroljon. Mert sajnos a magyar játékosok hiába nagyon jók, hogyha egy bizonyos szintet nem tudnak átlépni, mert lényegében csak egymás között tudnak gyakorolni.

AGYARORSZÁG

Hogyha sikerült külföldi versenyeken előkelő pozíciókat bekasszírozni, akkor mindenképpen szponzor után kell néznünk, ugyanis saját zsebből ezt egy idő után nem nagyon lehet bírni. Sajnos a magyarországi helyzet jelenleg nem túl biztató, még kicsit fel kell nőniük a cégeknek, mire észreveszik a cybersportban rejlő lehetőségeket, szemben a környező országokkal, ahol ez már sokkal inkább elterjedt. De a helyzet nem reménytelen, kis hazánk is egyre inkább javuló tendenciát mutat ilyen téren. Csapatban egyszerűbb a móka, mint egyedül, de természetesen ha az embernek vannak kapcsolatai, az sosem árt. Egyelőre kevés szponzorált csapat leledzik kis hazánkban, azonban kellő kitartás esetén igenis van lehetőség a kiugrásra. Hajrá! :)

InGen

A cikk nem jöhetett volna létre ***Xeon*** *nélkül. Nagyon szépen köszönöm a segítségét!*

EARTHQUAKE (WCG magyarországi selejtező)

Az Earthquake az egyik legnevesebb és legnagyobb magyar cyber-sportverseny, és egyben selejtezőként is funkcionál a World Cyber Games-re, ahol számos ország számos versenyzője gyűlik össze mindig más helyszínen (Korea, San Francisco...), hogy eldöntsék az egyes játékokban, hogy ki a világ legjobb játékosa. A versenyszámok évről évre változnak, azonban általában alap a Counter-Strike, a Quake 3 (1v1 és team), az Unreal Tournament (1v1 és CTF), az Age of Empires: The Conquerors, minden idők legnépszerűbb RTS játéka, a Starcraft: Brood War, valamint az örök klasszikus Quake World. Aki lecsengeti a nevezési díjat, és belép ide, az egy jó helyezés után garantált hírnévre tesz szert. További információk a *www.earthquake.hu* oldalon.

INTERJÚ XEON-NAL

- Szia Xeon. Először is megtudhatjuk a becsületes nevedet, hogy hány éves vagy és mivel foglalkozol?
- Hello. Benhamada Salim a nevem, 21 éves vagyok, és jelenleg a számítástechnikai iparban dolgozom, egy üzletben.

- Mikor kezdtél el játszani a Quake 3-mal? Milyen gépen toltad akkor, és milyen van most?
- Ez már nagyon régen volt, nem is emlékszem pontosan. Kb. akkor, amikor a Q3 első tesztverziója elérhetővé vált. Anno Celeronnal és Voodoo1-gyel kezdtem, jelenleg Pentium4-em és GeForce4-em van.

- Milyen internet eléréssel rendelkezel, és milyet ajánlasz legalább, ahhoz hogy jól tudjunk játszani a neten?
- Kábelnetem van, meg vagyok vele elégedve, hazai játékra tökéletes, és van, hogy külföldire is. Q3-hoz legalább egy ADSL ajánlott szerintem, az alatt már sajnos elég problémás a netes játék.

- Mely eredményeidre vagy a legbüszkébb?
- Természetesen a koreai World Cyber Games 2001-re, ahol bejutottam a világ 53 legjobb játékosából az első 16 közé. Ezen kívül az azt megelőző WCG-selejtezőre: a budapesti EarthQuake 4 1v1 I. helyre, továbbá a prágai PG-Challengeen elért 1v1 II. helyezésre.

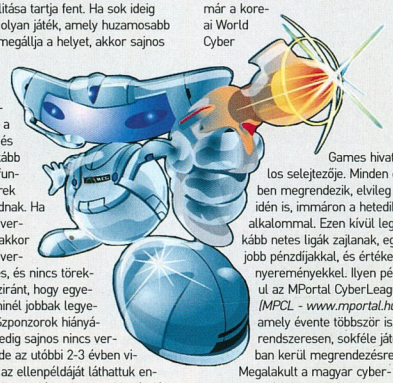
- Játszol még valamivel ezen kívül? Mik a kedvenc játékaid?
- Q3-mon kívül még a Warcraft 3 tetszett meg nagyon. Azzal is játszom, de nem versenyszerűen. Szoktam még játszani rendszeresebben a Colin Mcrae Rally sorozat tagjaival is, de kizárólag csak kikapcsolódás céljából.

- Mi a véleményed a többi multiplayer játékról? Counter-Strike, UT, satöbbi...
- Counter-Strike-ban szerintem a csapatjáték a lényeg. Játszottam vele én is eleget, és sikerült kitapasztalnom: a puszta célzó-skill nem minden, sőt egyszerűen kevés a nyeréshez. Az összedolgozás tökéletessége a legfontosabb dolog, ami számít benne. Az UT-vel kapcsolatban nem tudok sok pozitívumot felhozni. Szerintem nem lehet benne annyira érvényesülni, mint a Quake-ben. Profi szinten az is jó játék, de csak egy utánzat.

- Érdekelnek az ID további játékai (Doom3), vagy esetleg a Raven műhelyében készülő Quake4?
- Én egyre jobban kezdek eltávolodni a rendszeres játéktól, de úgy érzem, hogy amint megjelenik egy új ID játék, amely megfelelően tudja helyettesíteni a Quake 3-mat, akkor mindenképpen ki fogom benne próbálni a tudásomat, sőt, az is lehet, hogy versenyszerűen fogok vele játszani, amennyiben megfelelő lesz ilyen célra.

- Hogy látod a magyar multiplayer kultúra alakulását? Mit várasz a jövőben?
- A magyar multiplayer scene-t leginkább a versenyek, a támogatás, és a felhasznált játékok minősége, illetve aktualitása tartja fent. Ha sok ideig nincs olyan játék, amely huzamosabb ideig megállja a helyet, akkor sajnos elég sok player-ert elveszít a tábor, és leginkább csak funplayerek maradnak. Ha nincs verseny, akkor nincs versengés, és nincs törekvés azirányt, hogy egyesek minél jobbak legyenek. Szponzorok hiányában pedig sajnos nincs verseny, de az utóbbi 2-3 évben viszont az ellenpéldáját láthattuk ennek, hiszen elég sok nagyobb cég lát fantáziát a cybersportban, és egyre nagyobb összegeket fektetnek abba, hogy versenyeket szervezzenek a dolog továbbfejlesztése érdekében. Köszönet nekik, csak így tovább!

- Milyen nevesebb magyar versenyek kerülnek rendszeresen megrendezésre, melyeken mindenképpen érdemes elindulni?
- A legnagyobb magyar LAN verseny természetesen az Earthquake, amely már a koreai World Cyber Games hivatalos selejtezője. Minden évben megrendezik, elvileg idén is, immáron a hetedik alkalommal. Ezen kívül leginkább netes ligák zajlanak, egyre jobb pénzdíjakkal, és értékes nyereményekkel. Ilyen például az MPortal CyberLeague *(MPCL - www.mportal.hu)*, amely évente többször is, rendszeresen, sokféle játékban kerül megrendezésre. Megalakult a magyar cybersport egyesület is *(www.cybersport.hu)*, akik azért küzdenek, hogy Magyarországon is elfogadott legyen ez a tevékenység. Ők segítenek egyébként az MPortalnak is. Végül, de nem utolsó sorban megemlíteném még a NetQ3-at *(koth.hu/~netq3)*, amely kizárólag netes Quake 3 verseny a KOTH klán vezetője, Laca jóvoltából, és idén ősszel a harmadikat fogja megszervezni.



- Általában milyen nyeremények szoktak lenni versenyeken?
- Mit szeretne mindenki nyerni? Pénzt, pénzt, pénzt. Az EarthQuake-en ez alapból elfelejthető, mivel ott az a cél, hogy a legjobbak kijussanak a WCG-re. Ott viszont már készpénz a tét, de ahhoz, hogy valaki nyerni tudjon, nagyon keményen fel kell készülni. Visszatérve a többi rendezvényre: a készpénzt nem minden verseny tudja biztosítani, mivel a szponzorok nem pénzzel segítik a lebonyolítást, hanem legtöbb esetben az általuk kibocsátott termékekkel, amelyeket nyereménynek adnak. Itt a számítástechnikai, illetve internet-szolgáltató cégekre kell gondolni, mert jelenleg leginkább ilyen vállalatok támogatják a versenyek. A párszáz fős LAN-versenyek, és a netes ligák szoktak a legtöbb esetben pénzdíjakat adni, mivel azokat mindig egy kisebb közösség szervezi meg.

- Hogy látod, milyen karriert lehet játékosként befutni külföldön és itthon?
- Szerintem, ha az ember csak Magyarországon belül próbál ebből karriert csinálni, akkor nem számíthat nagy jövőre. Egy bizonyos szint után már unalmassá válnak a magyar ellenfelek, mindenképpen külföldön kell próbálkozni. Ahhoz, hogy ezt valaki hosszú ideig folytassa, sok pénz, és szponzor kell. Amennyiben nincs meg az anyagi háttér, a ráfordított összköltség sokkal több lesz, mint a nyereményekből befolyó pénz, és ekkor sajnos már rég nem beszélhetünk karrierről... Inkább csak valami költséges hobbinak lehet nevezni. Hazánkban a legtöbb profi játékos ilyen helyzetben van. Akármennyire jók, akkor is csak hobbi marad számukra az egész. Én nem tudok olyan playerről, aki Magyarországon karriert csinált ebből, és esetleg meg is tud élni belőle. Külföldön, a gazdagabb országokban más a helyzet: magasabbak a bérek, jobb a megélhetés, az embereknek több pénzük van olyan dolgokra, amiket kedvtelésből vesznek meg. Jobbak, olcsóbbak a számítástechnikai alkatrészek és az internet-szolgáltatók. Ráadásul a legtöbb helyen már számtalan neves szponzor rendezi saját stábbal a világhírű, olykor meghívásos versenyeket. Ebből kifolyólag a tehetséges playerek könnyebben, gyorsabban fejlődnek, hamarabb találkoznak egymással, és egyszerűbben kijutnak a versenyekre. Reméljük, hogy nemsokára nálunk is ez lesz a helyzet!

- Végül a bónusz kérdés: egeret szoktál használni a játékhoz?
- Nem, kormánnyal nyomom... Persze, hogy szoktam! A nélkül a Quake nem Quake. :)

JÁTÉKTEMETŐ

MÁSODIK RÉSZ
VIDEÓK A DVD-N!
CSAK NÁLUNK!

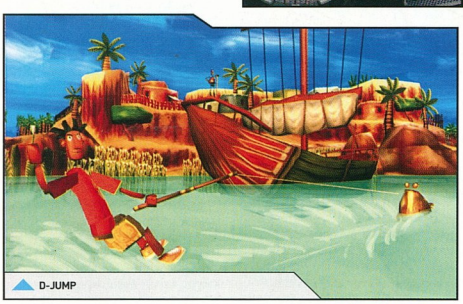
Félbehagyott fejlesztések, feledésre ítélt programok

Bejelentett, majd leállított játékfejlesztések. Meghalt, eltemetett, vagy éppen temetetlen kezdeményezések, melyek pénzügyi, koncepcióbeli, vagy egyszerűen vezetőségi döntés okán kerültek el a bolti megjelenést, és kötöttek ki a süllyesztőben - talán örökre. Másodszor jelentkező rovatunkban is azokat a meg nem jelent játékokat vesszük górcső alá, melyekből kézzel fogható matériák álltak rendelkezésünkre, megjelenésükre azonban sohasem került sor. Ez a Játéktemető.

CAPTAIN SCARLET: RETALIATION
(Digital Workshop / Batfish Studios)

Gerry Anderson 1967-es, Captain Scarlet and the Mysterons című TV báb-filmsorozata alapján vágott bele egy feketehumorú, felülnézetes RTS készítésébe az Angliában székelő Batfish Studios. A 32 részt megért sorozat történetét adoptálva, a következőre számíthattunk volna a számítógépes változatban: 2068-ban járunk, ahol a Földet egy úgynevezett felhőbázisokon tevékenykedő Spectrum-katonák védik a Marson őshonos Mysteronokkal szemben. A sorozat - és egyben a játék - főhősei az ötféle kapitány: Captain Scarlet, Blue, Ochre, Grey, Magenta, és egyetlen hadnagyuk: Lieutenant Green voltak. A Spectrum-katonák sajátossága, hogy belelátnak az emberek agyába, és a látszólag békés járókelők közül is kiszúrják az idegen élőlényeket. A 14 pályás küldetések során a sorozat eredeti helyszínei alapján a legkülönbözőbb helyszínekre juthattunk volna el: olajfinomító, kikötőváros, felhőbázis olyan fegyverek és segédeszközök felhasználásával, mint a mesterlövész puska, Mysteron-detektor, vagy épp egy távirányítású robot. Az izometrikus nézet, és 3 különböző nehézségi fok, kétségkívül egy jól játszható, unikum produktumot rejtett volna maga mögött. Két, belső használatra szánt demó, és egy majdnem kész változat ellenére azonban a kiadási procedúrát vállaló Digital Workshop visszamondta a terjesztési megállapodást - ellehetetlenítve ezzel a Batfish Studios és a Captain Scarlet sorsát.

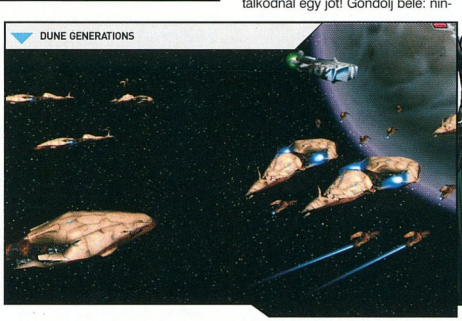
CAPTAIN SCARLET: RETALIATION


D-JUMP

Megjelenésére sajnos vajmi kevés esélyt látunk.

D-JUMP
(Ubi Soft)

A forrásgyűjtögetés során érdekes matériára bukkantam, még 1998-ból. Ez év májusában, a már akkor is kiemelkedő eseménynek számító E3-n tette közzé az Ubi Soft az alábbi sajtóközleményt: „Te mit tennél, ha elkeverednél az időben, és egyszer csak ott találnád magad a civilizáció kezdete előtt Egyiptomban? Na, nem kell az a szöveg, hogy lustálkodnál egy jót! Gondolj bele: nincsen TV, nincs mikrohullámú, úgyhogy egyetlen alternatívaként sürgősen vissza kell találnod a jelenbe! A játék főhősét rögtön két baleset is éri. Egy, hogy ugye Egyiptomba keveredik, de a másik ha lehet mondani, még ennél is nagyobb tragédia, hiszen teljes egészében fává alakult át. Persze egy ilyen ugrálós / ügyességi játékban még haszna is lehet abból, ha az ember fából van… Van egy fő cselekménnyszál a játékban, ahol az akció bonyolódik, és itt igen jelentős szerephez jut a beszélgetés. Összesen 60 személyből lehet és kell is érdemleges információkat kihúznunk. A fazonok többek között lehetnek a falubéliek, sámánok, papok, képzeletszülte szörnyek, vagy maga a fáraó is! A játékos varázserejét növelő eszközök felszedésével enyhén szólva is meghökkentő dolgokra képes. Így például gondolatátvitellel képes lesz tárgyakat mozgatni (hopp, máris megoldódott a piramisok rejtélye…), vagy azokat különböző állatokká változtatni. Bár valamilyen szinten lineáris a történet, mégis lesznek a játék során elágazási pontok. Egy olyan döntéshelyzetbe fogsz kényszerülni, ahol az egyszerű igen / nem válasz is rengeteget számít. Ki tudja milyen animációról, milyen ügyességi résztől esel el, csak amiért mást választottál." És még egy érdekesség a végére. A főhős igenis ember, tehát vannak érzései. És ez 100%-osan vissza is tükröződik majd a játékból. Ha például „stresszes" állapotban van, izzadni kezd, elkezdenek remegni a lábai és sokkal nehezebb lesz vele az ügyességi részek megoldása. Nem úgy szerelmetes módban, amikor annyira lelassul szerencsétlen, hogy majdnem összeesik. De mókásnak mondható még a „groove" hangulat is, amikor is táncolós kedvében láthatjuk barátunkat. Mivel '98 régen volt, és azóta sem hallottunk róla - a D-Jump hivatalosan is halottnak tekinthető. Kár érte, a látottak alapján igazán élvezetes játéknak tűnt.


DUNE GENERATIONS

DUNE GENERATIONS
(Cyro Interactive)

A leginkább réteg-, és kalandjátékairól elhíresült francia Cryo 2002 júliusában zárta be kapuit véglegesen. Számos fejlesztést és félkész játékot

juttattak ezzel a süllyesztőbe. Mivel kivásárolni senki sem tudta (vagy akarta) a címeiket, így ekkor búcsúzott örökre az első masszívan multiplayer Dune Generations is. A teljes mértékben 3D-s stratégiai játékban Frenk Herbert regényeihez hű környezetben, az Arrakis bolygó felett kell átvenned a teljes hatalmat, amihez elengedhetetlen lesz a Fremenekkel ápolt jó kapcsolat, és egy szövetséges kiválasztása is. A háromféle irányítható faj (kereskedők, harcosok, bérgyilkosok) között kábé 40 irányítható egység oszlik el, amelyek győzelemre vezetése esetén úgynevezett presztízspontokat kapnak.
Az ezzel fejleszthető épületek és egységek nélkülözhetetlen eszközei lesznek a rákövetkező összecsapásoknak. Természetesen nem csak szárazföldi, hanem űrközi harcra is számíthatunk, és a kémkedés, keresked és, valamint a diplomácia is rettentő fontos szerepet játszik az érvényesülésben. A 2000 kapcsolatot és a szerverenként 20 ezer játékost kiszolgálni képes játék azonban már soha nem fog megjelenni. A DVD-n található képek és videók alapján eldönthetted, hogy sajnos, vagy szerencsére…

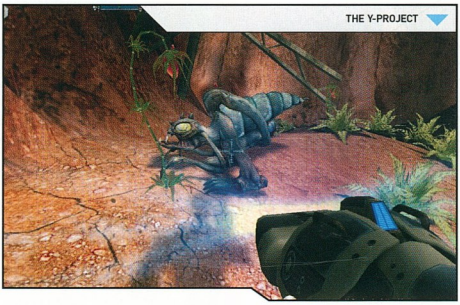
FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE
(3DO)

Az Army Men, vagy a Heroes of Might and Magic sorozat után valami olyasmibe kezdett bele a 3DO, amit soha nem csinált azelőtt. Véres, horrorisztikus akciójátékot, nem egészen 8 millió dolláros költségvetésből…
Az olyan neveket tartalmazó stáblistán, mint a híres képregényrajzolók Simon Bisley és Dave DeVries, vagy szinkronszínészeket, mint Tim Curry és Traci Lords kiegészülve a speciális effektusokért felelős Stan Winstonnal (Aliens, Terminator 2) nem csoda, ha csodát vártak a megjelenésétől.
A csőd ellen viszont nincs mit tenni - a közben megjelent játékok nem tudták fenntartani a céget, a befejezéshez szükséges további 5 millió pedig nem állt a 3DO rendelkezésére…
A legtöbb játékát ugyan megszűnése után már kivásárolták, ám az Apokalipszis négy lovasát túlságosan kockázatosnak tartották a multik, hogy kiadhatónak ítéljék. Pedig a látottak alapján igazán játékos barát (ördögi kacaj) program kerekedhetett volna belőle. Mint azt a címből már sejthetjük, a Biblia legsötétebb alakjaival, az apokalipszis négy lovasával kellett volna felvenni a harcot - amolyan hátsó nézetes üsd-vágd stílusban. Igazán kiemelkedő extrát nem tudnék felsorolni a játék tulajdonságai közül, ám a vérből, és a mindenképpen adrenalin-fokozónak tűnő ellenfélhad és pályastruktúra kellemes perceket okozhatott volna, ha megjelenik.
A sors keze néha kegyetlen is tud lenni - sajnálom, hogy a játék a süllyesztőben kötött ki…

SERAPHIM

SERAPHIM
(Valkyrie Studios)

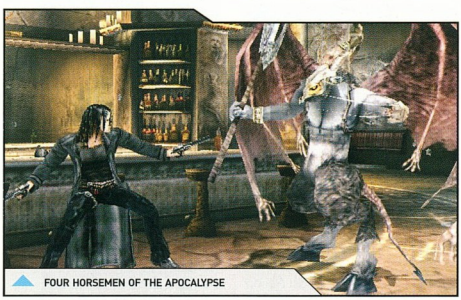
Úgy tűnik örökre egyjátékos cég marad a Septerra Core mögött álló Valkyrie Studios is. A zajos sikereket megért RPG-programjuk után azonnal belevágtak új fejlesztésükbe, mely másfél éves vergődés után kapitulálni kényszerült. A külső nézetes repkedős akciójáték prototípusa elkészült ugyan, ám a kiadók egyike sem látott elég fantáziát és lehetőséget benne, hogy vállalja a kiadás procedúráját. A szóló és multi módokban egyaránt játszható játékban bukott angyalokat irányíthattunk volna, és különlegessége a felszín felett bevethető fegyverarzenálban és grafikai kivitelezésben merült volna ki. Az RPG-szerű karakterfejlődésnek köszönhetően választott karakterünk tulajdonságait tuningolhattuk volna (szó szerint) az égig, és a speciális támadások kivitelezése közben könnyen eljuthattunk volna a vizuális orgazmus határáig. A képek és videók alapján bekategorizálható milyen könnyed és szórakoztató játékról maradtunk le.


THE Y-PROJECT

THE Y-PROJECT
(Westka Interactive)

Hogy mennyi erő van az Unreal motorban azt mi sem bizonyítja jobban, mint a számos, segítségével készített játék - gondoljunk csak akár a tavalyi évek legsikeresebb debütálására, az Ubi Soft által készített Splinter Cellre… Nos, a német székhelyű, azóta sajnos pénzügyi gondok miatt teljesen feloszlott Westka Interactive is ezen a platformon képzelte el 2200-ban játszódó FPS-játékának jövőjét. Az emberiséget megtámadó halálos, idegen faj elleni harcban egy vagy a sok gárdista közül, és a hagyományos FPS-jegyeket különleges, RPG-elemeket is magában foglaló játékmenet-ötvözésre számíthattunk volna. A számos kiadott koncepciórajz, és képsaláta ellenére nem tudott kiadót találni a cég, és 2002-ben csődöt jelentett. A játék a múltba veszett - ám a céget alkotók Joylabs néven új project készítésébe kezdtek.
Ha a Y-Project nem is, de egy talán még jobb FPS, Das Reich 2005 munkacímen valamikor jövőre várható a német szakemberektől. Addig is emlékezzünk az eredeti koncepcióra a DVD-n található, majdnem 20 megás képpakkal!

Bagó Péter


FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

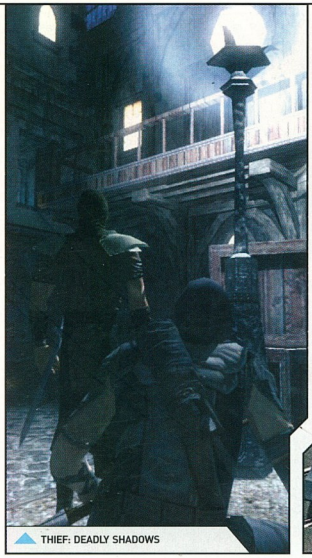
LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT

Minő meglepő, éppen hogy csak leadásra került az e havi Játéktemető anyag, máris bejelentéssel rukkolt elő Four Horsemen Entertainment L.L.C. Ez az a cég, melyet a fejlesztők vezetője, Michael Mendheim, és jó pár kisebb befektető alapított, hogy a jogokat a csődbejutott 3DO-tól kivásárolva tovább folytathassák a játék fejlesztését. A koncepció nemileg megváltozott - és a munkálatok immáron a következő generációs konzolokra irányulnak. A további részletekig azonban gyászoljuk a PC-s, és eredeti elképzeléseket, mellyel valószínűleg, eredeti formájában már sohasem fogunk találkozni!

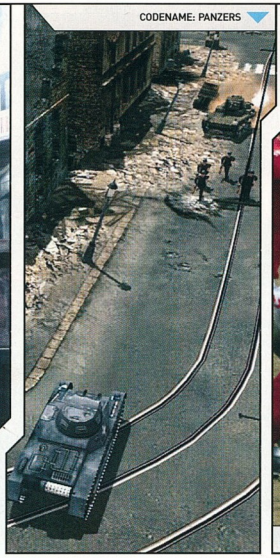
Ahogy már előző számunk óta megszokhattátok, ezúttal is számos képet és videoanyagot válogattunk DVD-korongunkra a fentebb említett játékokkal kapcsolatban. Több mint 300 fájl (melyből 6 videó és 120 játék közbeni kép) várja a soha meg nem jelent játékok iránt érdeklődőket, és minden kíváncsi szemet, közel 150 megabájtnyi területen.

DVD TARTALOM

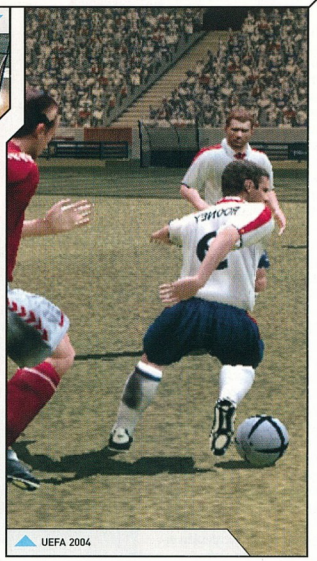
Mostani DVD-nk összeállításánál kitettünk magunkért, 2 oldalon fér csak el a sok cucc leírása...



THIEF: DEADLY SHADOWS



CODENAME: PANZERS



UEFA 2004

Mostani lemezünkre a Saga című, valós idejű stratégia teljes, magyar nyelvű változata került fel. A játékban a viking mondavilágba juthatunk el, építkezni kell, hadsereget szervezni, hogy felvehessük a harcot a Valkürök és élőholtak seregei ellen.

A demók között megtaláljátok a Thief III, a Soldiers, a Neighbours From Hell 2 és az UEFA 2004 demóját. Rengeteg stratégiai játék demója került kiadásra az elmúlt két hónapban, feltettük a Perimeter és a Ground Control 2 játszható változatát is.

A videó és képmutató rovatunk rengeteg érdekességgel szolgál így az E3 után. A PC.GAMES kint volt Los Angelesben, több gigabájtnyi anyagot hoztunk haza, amelyből igyekeztünk a legígéretesebb címeket kiválasztani. Példának néhány játékvideó: Brothers in Arms, Shadow Ops, Prince of Persia 2, STALKER, Anarchy Online, COPS 2170, D Day, Warhammer Online, Leisure Suite Larry, Fahrenheit stb.
A Utility rovatban megtaláljátok az Abiword magyar nyelvű szövegszerkesztő ingyenes változatát, a Foxmail levelezőprogi ötös változatát és a Yahoo Messenger 6-ot. Az Extra rovat alatt összeállítottunk egy válogatást az éppen futó fájlcserélőkről.

A modok közé felkerült egy térképválogatás a Heros IV-hez és az Age of Mythologyhoz, felpakoltuk a Quake III-hoz kiadott Military Force kiegészítőt, a Sims 2 testtervező progiját és az Alien Swarm modot, amely teljesen új játékot varázsolt az Unreal 2004-ből.

Extra rovatunkban találjátok 2 CD-nyi Far Cry válogatásunkat, rengeteg plusz pályával és érdekes kiegészítővel. A rövidfilmek között megnézhettek egy tavaly készült interjút Ian Watsonnal, a Warhammer 40K atyjával és Dave Prowse-zal, Darth Vader megformálójával. A retrót kedvelőknek igazi csemege a Gameboy Advance válogatásunk és az Elite Biblia. A "timeattack" végigjátszások rovatban Prince of Persia és Quake-videókat nézhetitek végig.

Kellemes böngészést kívánnak,

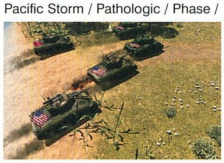
a szerkesztők

DEMÓK
Alida / **Chaos League** / Codename:

Panzers / Cold War / Devil Whiskey / Ground Control 2 / GTR / Juiced / Neighbours from Hell 2 / Perimeter /

Singles / **Soldiers** / Spiderman 2 / Thief III / UEFA 2004

VIDEÓK
Anarchy Online / Bloodrayne 2 / Bros. in Arms / COPS 2170 / **D Day** / Dragon Empires / Driv3r / El Matador / Everquest II / Evil Genius / Fahrenheit / Ghost Recon 2 / Heroes of the Pacific / Joint Operations / Knights of Honor / Kohan II / Kreed / Leisure Suite Larry / Matrix Online / Medieval Lords / MOHAA: Pacific Assault / Pacific Storm / Pathologic / Phase /



Exodus / Pirates / **Prince of Persia 2** / S.T.A.L.K.E.R / Shadow Ops /

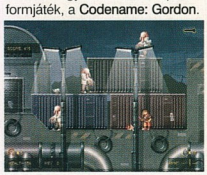
Soldiers / SW: Battlefront / The Sims 2 / Warhammer Online / Witcher / World of Warcraft / You're Empty

UTILITY
Abiword / Album Family / Anti Tracks / ATS Warning / AW IconEditor / Business Card Designer / DzSoft PHP Editor / Easy Screensaver Maker / Foxmail 5 / LockSpam / Mihov Mailsender / MP3 Workshop / NetFile Server / PDF Edit / Peeper Keeper /

TELJES JÁTÉKOK

A Saga mellé felkerült néhány igazán kellemes kis progi.

A retró kedvelőinek egy régi LucasArts-os kalandprogi felújított változata, a **Maniac Mansion**, valamint egy 2D-s Half Life platformjáték, a **Codename: Gordon**.



Pohotfinish / Premium Clock / Record Now! / SecureCRT / Spyware Stopper / Stoik Convert / Studio Line / The Font Creator / Vendi Icons / Vice Versa / Web 3.99U / Yahoo Messenger 6 / Zone Alarm

PATCH

Massive Assault / Starfleet Command III / Beyond Divinity / Sacred / **Hitman: Contracts** / Battlefield

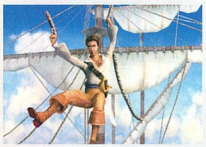
2 CD-NYI FAR CRY EXTRA!

Alig telt el néhány két hónap a **Far Cry** megjelenése óta, rajongók ezrei már gőzerővel gyártják a Far Cry modokat, térképeket, skineket és még sorolhatnánk. Soha még egyetlen egy játék nem mozgatta meg ennyire a moddolókat, éppen ezért is döntöttünk úgy, hogy összeállítunk egy CD-nyi Far Cry extrát a DVD-n belül. Azonban felmerült egy apró probléma: mire összeszedtük az anyagot, meglepve tapasztaltuk, hogy 1,2 GB gyűlt össze. Nem volt szívünk kurtítani, ezért felpakoltunk mindent.

E3 ANYAGOK

A PC.GAMES stábja kint járt az Los Angeles-i E3 rendezvényen.

Több tucatnyi képmutató, videó került fel a DVD-re. A screenshotokat, trailereket nézve igen ígéretes ősz elé nézünk,

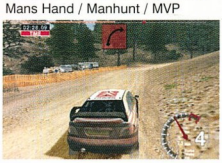


reménykedjünk, hogy a játékok időben a polcokra kerülnek...

Vietnam / Gangland / Starcraft: Broodwar / MOHAA / Painkiller

TRAINER

Age of Mythology: Titans / Battle for Troy / Battlefield: Vietnam / Breed / **Colin McRae Rally** / Dead Mans Hand / Manhunt / MVP



Baseball 2004 / Painkiller / Sacred / Splinter Cell: Pandora Tomorrow / The I of the Dragon / XIII

DRIVER

ATI Radeon Catalyst 4.5 / Nvidia nForce 56.72 / Realtek AC'97 A3.58 / RASPPPOe

SHAREWARE

Crystal Cave / Meeklits / Igor / Secret Chamber / Snood / Summer Bound / Booking MPire / Classroom Chaos / Euro Cup 2004 / President Forever / Super Soccer Man. / Universal Boxing Manager / 2M Arcade Bubbles / Asteroids 2004 / Coin World / Flegel Soccer / Gish / Outliner / Pteroglider / Scorched 3D / Space Taxi 2

MODOK

Age of Mythology pályák / Civ3 térképek / Afrika Korps mapeditor / HL: BumperCars / Heroes IV pályák / Lords of the Realm 3 várszerkesztő / Quake: Military Forces / Sims 2: Body Shop / Starcraft: Undying Fury / UT2004: Alien Swarm / UT2004: Community Pack 2 / Warcraft III: War of Corruption

FILMEK

Anna - mire képes még mindig a Q3 motor? / Interjú a W40K atyjával és Darth Vaderrel / ATI X800 - tömegjelenet demó / Így készült: Battle for MiddleEarth / Psychotoxic - fizika videó / XNA - Crash demó #2

HÁTTÉRKÉPEK

Alfa Antiterror / Amiga / Besieger / Cops 2170 / Evil Genius /

Fahrenheit / Goldenland / Gooka / Juiced / Knights of Honor / Panzers / Suffering / Thief 3 / True Crime

MAGYARÍTÁSOK

Armed and Dangerous / Baldurs Gate / Blade of Darkness / Breed / **Call of Duty** / Diablo II: Lord of Destruction / Half Life: Blue Shift /

VIDEÓK

A DVD-n találtok egy szinkronizált interjút **Ian Watson**nal, a Warhammer 40K atyjával és Dave Prowse-zal, Darth Vader megformálójával. Az interjú a tavalyi

HungaroCon rendezvényen készült. Emellett egy érdekes videó

is helyet kapott: **Anna** címmel a Quake 3 motorral renderelt 8 perces kisfilmet nézhetitek meg.

RETRO-ÖZÖN

Régi hagyományt folytatunk a korongon, néha nem árt visszavissza nézni, mivel játszottak

eleink. A DVD-n, a szokásos retro válogatás mellett találtok

egy **Elite Bibliát** és egy Game Boy Advance szekciót.

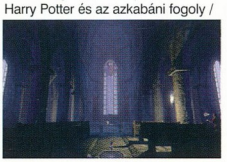
Legacy of Kain / Metal Gear Solid 2 / No One Lives Forever 2 / Rise of Nations / Stronghold

RETRO

Big Mac / Dog Daze / Donkey Kong / Fishhead 3 / Frogger Mambo / Gauntlet / Hairy Harry / HamsterJam / Hitblock / Mario Forever / MegaMania / Pyjamarama / Quadropong / Retro Fighter / River Raid 2 / Snoopy / Space Cops / Space Taxi / Street Rod 3 / Super Mario War / Technician Ted Remixed / Ultima IV / Warblade

SCREENSAVER

Holtak hajnala / Extrapassive / Harry Potter és az azkabáni fogoly /



Pirate Ship / Sim Aquarium / **Thief: Deadly Shadows**

WEBKITEK

Evil Genius / Knights of Honor / Soldiers / Van Helsing

HELP

A kérdéseket továbbra is várjuk az alábbi címeken, ne kíméljetek minket, ha problémátok van:

Postán: PC.GAMES 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail-ben: help@pc.games.hu
SMS-ben: 06-30-477-8354

Tisztelt PC GAMES !!

Új olvasótok vagyok (már 2 hónapja, igaz), és mivel nemrég kötötték be az internetet, ki is használom azt az alkalmat, hogy a segítségeteket (vagy a tanácsotokat) kérem. Az a gond, hogy minden felinstallált játék elindítása után, megjelenik az a szép kék képernyő azzal a megszokott hiba üzenettel, hogy hiba történt + ctrl-alt-del lenyomása + stb. Lehet hogy ismerős a dolog. Nos, most a Windows Me van ferakva, de volt már 98 és XP is. Mindegyikhez letöltöttem a frissítő programokat + mindent ami kell, de az eredmény ugyan az. Lehet, hogy az internet miatt csinálja ezt, pedig friss vírusirtó is van, a virus ki lehetne zárni - vagy nem -. Lehet, hogy megkeresem azt a Bill Gates bácsikát :)))))))

A másik kérdés: Érdekel a játékok magyarosítása, és nem akadtam olyan programra, amivel ezt tudnám csinálni. Nem tudtok valami olyan progit (kezdő felhasználóról lenne szó), amivel egyenlőre csak megismerkedhetnék ezzel a „tudományal".

Előre is köszönöm: Kicsikos!

Ui.: Király az újságotok, és jelenleg azzal a játékkal játszok, ami a májusi számban van benne (Siege of Avalon)!!!!! :)))

Szia

Nem, sőt egyáltalán nem valószínű, hogy az Internet miatt jelentkezik a „kék halál" a játékok indítása után. Sokkal inkább a videokártya, vagy a hangkártya esetleg a memória hibája okozza a problémádat.
Ezt sajnos csak úgy tudod kiszűrni, ha kölcsönkérsz valakitől először egy hangkártyát és azt feltelepítve próbálod ki a játékokat.
Ha a hiba így is jelentkezik, akkor valószínű, hogy a videokártyád a ludas.
Ha megszűnt, akkor persze a hangkártyád. Mivel, mint említettem, a legfrissebb meghajtóprogramokat használod, a hibát a hardver okozza, és nem a meghajtó programja. Ha a cserék nem oldják meg a gondod, akkor még van egy kis esélyed arra, hogy a memoria a ludas, és azt hasonlóképpen, csere memóriával tudod kiszűrni.

Clemi

Kékhalál

Sziasztok!
Az NFS Undergroundal van gondom valamiért nem csajok indítják a versenyt és a szélvédők se beláthatók már néztem az opciókba de nem lehet átállítani.
Előre is köszi! miboy

Szia!
A megoldás egyszerű és szomorú: gyenge a videokártyád. A játék felismeri a használt vasat, és automatikusan lebutítja a játékot, azaz például ezek az opciók nem is állíthatóak. Én pont kártyacserekor nyomultam a stuffal, és bizony én is meglepődtem - a régi GeForce2 TI mellett nuku csajok, beraktam az FX5600-ot, és láss csodát, megjelentek a drágaságok - nem beszélve a látványbeli különbségről...

}{redenc

Need for Speed: Underground

Chrome

Sziasztok!

Segítsetek légyszi, elakadtam a Chrome-ban, a kódkártya küldetésben. A generátort kikapcsoltam de az ajtókon nem tudok bemenni.
Valamit elhagytam? Már többször végigmentem a pályán, de nem találtam semmit.

Ha tudtok, akkor segítsetek! Az újság nagyon sirály!!
deep99

Szia

Nem írtad le, hogy melyik ajtón nem tudsz bemenni, de gyanítom, hogy az egyik számítógépkonzolon nem nyitottál ki valamit, ugyanis a zárt ajtókat csak azokon lehet kinyitni. Egyébként van a pályán olyan ajtó, amely soha nem fog kinyílni, ott egy kerülő út van, ahol eljuthatsz az ajtó másik oldalára, és folytathatod az utad.

Clemi

Internet megosztás

Tisztelt Pc. Games csapat!

A következő dologban kérném szíves segedelmeteket: Van két számítogép a háztartásban de csak egy ADSL. Az én gépemre csatlakozik közvetlenül a modem (az alaplapi hálókártyába), ill. benne van egy másik hálókártya is amivel a másik géppel van összekötve.
A két gép látja egymást, ám a másik gépről nem tudok fellépni a netre. Mind két gépen WinXP prof. hu van fent. Hogyan tudom beállítani, hogy mind két gépről tudjak egyidőben netezni (ügyesen ! :))?

Mielőbbi segítségeteket előre is köszönöm, maradandó tisztelettel:
Wild Gábor

Szia,
a megoldás roppant egyszerű, ugyanis a Win XP Pro már egy jó kis oprendszer. Első lépés, hogy létrehozzál egy hálózati hidat arra a hálókareszre, amelyre a másik gép csatlakozik (a két Helyi kapcsolat közül az egyik), majd a hálózati hídon állítsd be, hogy az adott hálókaresz milyen protokollokat használjon, valamint itt kell beállítani a két gép között működő IP-t is. A poén az, hogy a készítésnél már ezeket mind beállítja magától, így sok mindent nem kell tenni. Ezek után fontos lépés jön, hiszen most az ADSL-kapcsolaton kell a Speciális fülnél engedélyezni azt, hogy ezt a kapcsolatot a hálózati híd is használhassa. Ezek után máris működik a dolog, de a szervergépnek bekapcsolva kell lennie, hogy legyen a kliensen is hálózat, valamint azt se felejtsd el, hogy kifele ugyanaz a két gép IP-je, ez néhány játéknál probléma lehet. Ha esetleg elakadnál a beállítással, akkor javaslom a Windows súgóját, mert ez a rész kivételesen jól le van írva. :)

Ch00ler

Yu-Gi-Oh

Hello.
A 2004. májusi PcGames címlapján láttam, egy képet a Yu-Gi-Oh kártyajátékról. És azt szeretném megtudni, hogy ez megjelent-e PC-s játék formájában, vagy meg fog-e jelenni valamikor.

Köszönettel:
Attila

Szia Attila!
Nos, ha megveszed a szóban forgó újságot, és fellapozod a szóban forgó részt, máris választ kapsz minden kérdésedre, lásd: 113. oldal, bal alsó sarok, kis szövegdoboz. De ha mégse, imhol a válasz: tavaly év végén jelent meg a Yugi The Destiny, idén tavasszal a Kaiba, The Revenge önállóan játszható kiegészítés.

}{redenc

Beyond Good & Evil

Kedves PC Games!

Megakadtam a Beyond Good and Evilben, méghozzá a gyöngyök gyűjtésében. Három pearl hiányzik, ami a pearl detektor szerint az Akuda bárral szemben lévő Headquertersban található. Van benn egy doboz, amit balszerencsémre eltoltam és most semerre sem mozdul. Mellette nem tudok elmenni felugrani sem tudok rá és a nyíláson benézve sem tudok semmi panelre rálőni, ami valamit kinyitna! Tehát nem tudok bejutni!

Kérlek segítsetek, ha tudtok!
Kössz!
Shepard

Szia!

Ha jól értettem a problémát, a 42,43,44-es gyöngyökről van szó. Ezek valóban a főhadiszálláson vannak, de az „igazin" melybe egy erős rácson át juthatsz be, a bejáratot Double H tudja betörni. Odabent készülj jó nagy szívásokra...

További jó gyöngygyűjtést
}{redenc

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Szevasztok!

Segítségeteket kérném a Splinter Cell Pandora Tomorrowhoz. Felraktam, és addig oké volt, de amikor elindítom a következőt írja ki: Critical Error: General protection fault! History: ConfigUI <- InitEngine. Fogalmam sincs hogy mért írja ki. Please segítsetek. A gépem egy P4, Geforce MX2 440-es videokártyával(ha jól mondom, annyira nem értek hozzá) és 512 mb-vel. Nagyon megköszönném ha segítenétek nekem.

Előre is köszi, Gergely.

U.i.:az újság amúgy szuper!!! Ja és tegyetek be az újságba lécci a Far Cryhoz kódokat.

Szia Gergely!

El kell, hogy szomoritsalak: az SCPT (sok más hasonló, új generációs játékhoz hasonlóan) nem fut GeForce4 MX alatt, márpedig a te kártyád ebbe a családba tartozik. Mivel egyre több játék futtatásához alapkövetelmény a pixel- és vertex shaderek hardveres támogatása, el kell felejteni az MX-családot, és megcélozni egy „normális" megjelenítőt, ebben az árkategóriában szóba jöhet a GeForce FX család, legalábbis egy időre...

Far Cry: többféle megoldás létezik. Istenmódhoz buherálni kell. Nyisd meg a devmode.lua fájlt a főkönyvtárból (pl. Notepaddal), és írd be az alábbiakat:

```
function GodMode()
if _localplayer then
_localplayer.cnt.health = 99999;
_localplayer.cnt.armor = 99999;
Hud:AddMessage("[CHEAT]: Give 99999 health and armor");
System.LogToConsole("\001CHEAT: Give 99999 health and armor");
else
Hud:AddMessage("[CHEAT]: No godmode today"); end end
```

Indítsd el a játékot a -devmode kapcsolóval, majd hívd le a konzolt az ESC alatti gombbal, és írd be: #GodMode(). 99999 élet és páncél az eredmény. (A mentés-visszatöltés alaphelyzetbe állítja ezt!)

Szintén a konzolba írandók az alábbiak:

\map archive	*archive szint*
\map boat	*boat szint*
\map bunker	*bunker szint*
\map carrier	*carrier szint*
\map catacombs	*catacombs szint*
\map control	*control szint*
\map cooler	*cooler szint*
\map dam	*dam szint*
\map factory	*factory szint*
\map fort	*fort szint*
\map pier	*pier szint*
\map rebellion	*rebellion szint*
\map regulator	*regulator szint*
\map research	*research szint*
\map river	*river szint*
\map steam	*steam szint*
\map swamp	*swamp szint*
\map training	*training szint*
\map treehouse	*treehouse szint*
\map volcano	*volcano szint*
\load_game <mentés neve>	*gyorsbetöltés*
\save_game <mentés neve>	*gyorsmentés*

Mindenjót,]{redenc

A NYERTESEK PC.GAMES 2004/5-6

Hitman: Contracts
Barna Ádám - Bátonyterenye
Horvát Mónika - Budapest
Zolván Tamás - Balatonfüred

Colin Mcrae Rally 4
Manczúr Géza - Gerendás
Kis Gábor - Debrecen
Szuhányi Krisztián - Mende

Toca Race Driver 2
Lénárt János - Siófok
Szermek Mátyás - Szigetmonostor
Kincses Tamás - Budapest

Unreal Tournament 2004
Kaics Szilárd - Zengővárkony
Kormos Sándor - Miskolc
Lovász Attila - Budapest

Painkiller
Nagy Dávid - Budapest
Czigler Tibor - Ajka
Bakk Lajos - Csenger

Against Rome
Csesznok Gergely - Debrecen
Molnár Mátyás - Budapest
Tiborc Attila - Tiszaújváros

Képkitaláló játék
Szekeres József - Győr
Pintér Tamás - Budapest

Design Center
Blázsovics Márk - Pécs

Minden nyertesünknek gratulálunk, nyereményeiket postán küldjük el!

Siege of Avalon

Szeva!

Segítséget kérek a Siege of Avalon-hoz. Annyi a bajom vele hogy nem értem mit pammognak a tagok a várban. Ezért küldjetek má' 1 magyarosítást vagy mondjátok meg hol találom. kód is kéne ha már itt tartok: mondjuk egy örökélet kódot vagy valami ilyesmit.

Segítségeteket előre is köszönöm.
Üdv: Joc

Az Újság nagyon jó!!!!!!

Szia

Nem akarlak elkeseríteni, de játék a magyarításra eddig senki nem vállalkozott. A cheatelés sajnos nem túl egyszerű, csupán a karaktered tulajdonságait tudod megváltoztatni, de ahhoz is kell például a Hex Workshop nevű program. Ezzel nyisd meg a save.idx nevű fájlt, és keresd meg a 00001fee bejegyzést. Ennek az adatmezőjébe írd be a 3939 számot, és ezzel 99-re növeled a tapasztalati pontokat, ebből tudsz tudást vásárolni a megfelelő mesterektől. Ha beírtad, metsd el a fájlt ugyanazon a néven.

Clemi

Painkiller

Hi!

Szeretnék tőletek segítséget kérni a Painkillerrel kapcsolatosan. Nincs hozzá semmi leírásom. A játék elején a tarot kártyásrésznél nem tudom, hogy mit kell kirakni, így a játék nem indul tovább.

Kérlek írjátok meg nekem ha tudjátok, hogy kell belépni az első részbe, a cemeterybe.

Köszi előre is:
Dobka

Szia Dobka!

A tarot csak kiegészítő móka. A képernyő bal felső sarkában látható egy szerkezet, a külső tárcsa forgatásával tudod kiválasztani a pályákat, a középső vörös bigyóra kattintva indíthatod a játékot.

További jó pokoljárást

]{redenc

A kártyagyűjtögetés csak amolyan pluszjáték, a végigjátszást nem is befolyásolja. A Painkillerben a belső menüben - ahol a kártyákat is látod - a bal sarokban van egy összetett szimbólum, amelynek felépítése a következő: az ötágú csillag közötti római számok azt jelölik, hogy a játék 5 főküldetése közül éppen hol tartasz, a csillagot körbevevő gyűrűn pedig a vörösen villogó arab szám azt jelöli, hogy a Chapteren belül melyik pálya következik. (Minden Chapter 5 pályából áll.) Új pályát úgy tudsz indítani, hogy a csillag közepén villogó vörös területre kattintasz.

Ciao, *C5*

Sziasztok!

Elakadtam a painkiller-ben. Egy láva közepén állok és nem tudok mit csinálni. Egyedül a kezét tudom lefagyasztani ami Kb. 3 mp-ig nem mozdul aztán minden megy tovább, és még csak nem is sérül.

Lonestarr :)

Szia!

A CD Games legutolsó számában részletes leírást fogsz találni a játékhoz, de addig is: nézz felfelé. A láva szélén a kis híd felett a plafonon látsz egy fából készült csillagot. Lődd szét, majd állj a híd végébe. Amint a lény a fénybe sétál, felrobban.

További jó fájdalomcsillapítást

]{redenc

Üdv a Painkiller világában halandó! A problémádra a megoldás a következő:

először lőj a láva felszínén úszó buborékokra, ha ügyes vagy azok látványosan szétrobbannak. Elegendő buborékpusztítás után a szörny teste sebezhetővé válik, ezt onnan látod majd, hogy a bőre ezüstszínű, higanyszerű lesz. Ekkor pumpáld szorgalmasan, ólommal, surikennel, stb. Egy idő után a szörny újra sérthetetlenné válik, gondolom már sejted: a recept változatlanul ugyanaz, először buborékpukkasztás, utána szörnyvadászat...

Ha jól emlékszem ezt a mókát 4-5 alkalommal kell megjátszani.

By

C5

CELERON, SZEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen szerepjátékos szemmel:

Név: Sir Thelen
Faj: Ember/Human
Osztály: Pontosan nem ismert. Csak azt tudjuk biztosan, hogy csevegőíró.
Szint: 67/99

Statisztikája:
Erő: 10/100
Ügyesség: 85/100
Vitalitás: 20/100
Energia: 0/100

Skilljei:
1. fa - csevegőíró skillek
a, skill: írás tudás: max/20 pont
b, skill: olvasás tudás: max/20 pont
c, skill: válaszolási készség: max/20 pont
d, skill: szakhumor: 10/20 pont
e, skill: levélválogati képesség: max/20 pont
f, skill: egyéb skillek: 10/20 pont

2. fa - humor skillek
Az egész fát kimaxolta

3. fa - egyéb skillek
a, skill: társaságiasság skill: 5/20 pont
b, skill: helyesírás: 0/20 pont
c, skill: Igéretbetartó skill: 10/20 pont
d, skill: 2 oldal csevegő kiharcoló skill: 0/20 pont

Egyéb megjegyzés: Van még hova fejlődni!

mcsabee as Sir Integral as Ülőbika

Jaj! Ezt most megtiszteltetésnek veszem. Különösen mert régebben én is szerepjátékosnak mondhattam magam mindaddig, amíg rossz magatartásom miatt el nem távolítottak abból a partyból, ami a mi lakásunkban ült ösz-sze *(Barátunk kicsit furcsán értelmezte a szerepjáték szót, főleg a lányokkal kapcsolatban... - Bear).* A levél egyébként óriási dilemma elé állított. Ha beteszem, akkor ezután szakvélemények sokaságát olvashatom majd magamról levélben *(1/2 éves előfizetés a legjobb szakvéleményért - Bear).* Látom már lelki szemeimmel, hogy orvos olvasóink „Sir Thelen az uroló-gus személyével", Kovi-féle pornó cézárok pedig „Sir Thelen lehetőségei a pornószakmában, avagy csak az átoperálás segít-e?" címmel írnak majd hosszú értekezéseket. A másik lehetőség, hogy nem kerül be a levél és a járvány nem indul el. De akkor meg mi értelme az életnek, nem igaz? Nem baj, jó tett helyébe jót várj, következzen:

Ülőbika szerepjátékos szemmel:
Név: McCsabee as Sir Integral as Ülőbika
Faj: Minothaurus
Kaszt: Kecskefülvakaró-hergelő/Notórius levélíróga-tó (osztott kasztú)
Szint: 13/10 (AD&D mércével mérve. Kecskefülvakarót többet hergeli, ezért magasabb szintet ért el.)
Skillek:
Tollforgatási képzettség: 0/100 *(A toll nevű eszköz ismeretlen számára, használata rejtély.)*
Billentyűzetforgatási képzettség: 100/100 *(A billentyűzet azonban igen közel áll hozzá, igazi zsonglőr módjára kezeli.)*
Humortartalom: 89/100 *(Jó, hát Ő se adott nekem 100-at, akkor én se. :p)*
Levélírási képesség: 100/100
Fórumlátogatási készség: 100/100
Inventory: +7-es Vorpal billentyűzet, ultra tápos, meg is szólal.
Követők, barátok: Kecskefülvakaró akit gyűlöl és szeret egyben, elválaszthatatlanok.

Végkövetkeztetés: Csak így tovább, fejlődjünk együtt!

Szia Sztok! Olyan furcsa ez a nap. Már reggel azzal kezdődött, hogy mindenkivel kedves voltam. Pölö senkinek nem felejtettem el előre köszönni, a bolt ajtajánál, ahol szolid reggelimet szoktam megvenni, minden fehérszemélyt (nem félreérteni, a NŐKre gondolok!) előre engedtem (minek következtében el is késtem a dolgozóból, mert kábé soká vetődött oda egy férfi, aki előtt kisliszolhattam). És még most is full kedves vagyok és leszek minden válaszomban. Mondhatni alázatos. Egyébként gondoltam már biztosan mindenki unja, hogy a levelek itt a rovatban szépen sorrendben követik egymást a bevezetés után, ezért most áttérünk erre a kaotikus megoldásra. Akkor én most alázatosan átadom a szót a levélíróknak.

Shakin your ass törvények tudója! (+ kedves sör v. medve má nem is tudom) What geben the Goth? Látom incredible skilledet megcsillogtatván újra sikerült értelmet adnod igencsak pszichoszomatikus levelemnek. De ezúttal a nyakazás elmaradt, ergó e hónapban keine filmes analizálmány. Van más csak Vide! Történt tegnap úgy nóna körül, hogy az aborton ülve épp evokációztam mikor a Yard belépett élén Ülőbikával ager publicusomra és majdnem promiszkuitást végeztek, de mázlimra csak konjikálni jöttek az új biaxiális postillon által vezetett, a gépkocsi villamos szerkezetét kikapcsoló és az indítást megakadályozó kvázi fémdarab ún. kulccsal működő berendezést. A miocúzus vizsgálat után rengeteg redingotét találtak a poggyásztartóban és rögtön felvezették, hogy ez is a inakceptábilis. Abrogálták a mentelmi jogomat és megint bevágtak a sittre, de én ettől abhoreszkálok és azt szeretném propolnálni, hogy lenne-e rája möglichkeitod, hogy protezsé alá vegyél és defendáljál a bíróság előtt? Nem is koncipiálok több improduktív dolgot, hanem kérlek et tu mi fili, Brute SMS (save my soul) and my ass a benti „feleségeimtől." Sürgős, te vagy az utolsó reményem plz: Jim Wolfinbarger
(gyk.:kecskefülvakarászó)
u.i: idegen szavak szótárának elővétele olvasás előtt elengedhetetlen! (lehet hogy neked nem)

Hello Sir Thelen!

Nem nagyon szoktam írni , de most azért írok, hogy egy bizonyos Mike levelére kontrázzak. Szerintem az újságotok nem függ össze a széklettel, igaz hogy vannak dolgok amit hiányolok de ez minden újsággal így van, tökéletes újság nincs! Tetszenek a fórumok, a játékok leírása, a hardver ismertetés. Bevallom, nem csak a ti újságotokat veszem, (ha nem akarjátok a nevét ne tegyétek be) a *****-al elég jól kiegészítitek egymást. És még az is tetszik, hogy más szemszögből nézitek a dolgokat. Csak annyit tudok mondani hogy:
HAJ(sir)RÁ!
Kérlek titeket, ha nem lenne nagy gond mindenképp tegyétek be az újságba a levelem.

Üdvözlettel:
Czglobuska

Aha! Ebben az egészben most csak az a szívás, hogy sehol itt a környékemen nincsen idegen szavak szótára, ezért csak úgy elolvastam a levelet vagy 10-szer. És ráeszméltem, hogy művelt vagy *(Nagyon... - Bear).* És arra is, hogy én is. Mert mondhatni agent provocatőrként megírtad nekem ezt a levelet, aminek de facto tartalma megsértéséről szól és remélted, hogy le tudom fordítani. Erre én némi szubszumálás után, amit teljes körű reparációm követett az időközben beállt imbecilitásból lamit persze dadaista, nekrofób hajlamaim csak tetéztek), a iurisprudenciát segítségül hívva, nem elfelejtkezve arról, hogy betartsam a dogmatika szabályait, rájöttem arra, hogy egy ku*va szót nem értek *(Na, a végére, csak kiderülnek a dolgok - Bear)!*

Nekem sose gond egy levelet betenni az újságba és örülök, ha nem érzed azt, hogy az újság furcsa szagot áraszt (Ezt most mér húzta alá a word? Igenis van olyan magyar szó, hogy áraszt! Tiltakozom! A *mér*-t persze nem húzta alá!) és nem folyik ki a kezedből, sőt még örömöd is telik belle. Nem baj, hogy mást is olvasol, bár tudnod kell, hogy csak azért látjuk más szemszögből a dolgokat, mert kicsit bandzsítunk. De ez a fogyatékosság nem megy a lap rovására (remélem, hogy nem ferdék a betűk+mindenféle). Milyen fórumok? Az ameglyiket reklámoztam a múltkor? Az tényleg tök jó, már egyre többen vagyunk, persze azért gyertek még és írjatok bele, hogy pezsegjen ott az élet. Cím, ha nem tudná valaki: *www.gamexpressz.hu/forum.*

Uniq Boxa

Itt az ideje, hogy fellibbenjen a fátyol, kiderüljön, hogyan találkozott Uniq a számítógépekkel. Nyolc éves korában a gazdag rokonok egy kedves kis fekete dobozzal jelentek meg egy családi ünnepen. A ZX Spectrum nevű masina mellé már csak egy Junoszty televíziót kellett szerezni, és megpecsételődött a kis Uniq sorsa. Ezután jött egy 128-as Spectrum, majd hébe-hóba sikerült kölcsönbe szerezni egy Amiga-t is. Hamarosan jött az érettségi, az első munkahely, és az első bankkölcsön, melynek ellenében egy 486DX-2 66Mhz boldog tulajdonosa lett. Az elmúlt tíz év remélem nem is lesz vége... Már majdnem elégedett volt a konfiggal, erre nem kijött az új Ati...

HU-MOR-ZSÁK

Hétköznapi tudomány

Hogyan fogjunk oroszlánt a sivatagban?

1. A geometriai megoldás:
Állítsunk hengerszerű ketrecet a sivatagba!
1. eset: Az oroszlán a ketrecben van. A megoldás triviális!
2. eset: Az oroszlán a ketrecen kívül van. Álljunk a ketrecbe, és invertáljuk a falait! Így magunk a ketrecen kívülre kerülünk és eredményképpen az oroszlán a ketrecbe.

Figyelem! Az utóbbi esetben feltétlenül ügyeljünk arra, hogy ne álljunk a ketrec közepén, mert különben eltűnünk a végtelenben!

2. A vetítéses módszer:
Az általánosság korlátait figyelmen kívül hagyva tegyük fel, hogy a sivatag sík. A síkot egy a ketrecen átmenő egyenesbe vetítjük, majd az egyenest egy ketrecben lévő pontba. Így az oroszlán bekerül a ketrecbe.

3. A topológiai módszer:
Topológiailag az oroszlant tóruszként is felfoghatjuk. Transzformáljuk a sivatagot a négydimenziós térbe. Lehetőség nyílik a sivatag olyan deformálására, melynél a visszatranszformáláskor az oroszlán összecsomózódik a háromdimenziós térben. Ilyenkor magatehetetlen.

4. A valószínűségelméleti módszer:
Ehhez a módszerhez szükséges egy Laplace-kerék, néhány kocka és egy Gauss-harang. A Laplace-kerékkel a sivatagon át furikázva kockákat dobálunk az oroszlán után. Amikor már rohan felénk, a dühtől zihálva, borítsuk rá a Gauss-harangot. Ez alatt 1 valószínűséggel fogságban van.

5. Newton-fele módszer:
A ketrec és az oroszlán a gravitáció miatt vonzzák egymást. A súrlódást elhanyagoljuk. Ily módon az oroszlán előbb-utóbb a ketrecben fog csücsülni.

6. A Heisenberg-módszer:
A mozgó oroszlán helye és sebessége egyszerre nem határozható meg. A sivatagban mozgó oroszlán tehát nem foglalhat el fizikailag értelmes helyet, ezért vadászata szóba sem jöhet. Következésképpen az oroszlánvadászat csak a nyugvó oroszlánokra korlátozódhat. A nyugvó, mozdulatlan oroszlán befogását az olvasóra bízzuk.

7. A Schrodinger-módszer:
Annak a valószínűsége, hogy az oroszlán a ketrecben van, nagyobb, mint nulla. Üljünk le a ketrec elé, és várjunk.

8. Az Einstein- vagy relativisztikus módszer:
Repüljünk közel fénysebességgel a sivatag felett. A relativisztikus hosszkontrakció miatt az oroszlán papírvékonyságú lesz. Vegyük fel, tekerjük össze, és húzzunk rá egy befőttes gumit.

9. A kísérleti fizikus módszer:
Vegyünk egy olyan féligáteresztő membránt, amely csak az oroszlánokat nem ereszti át. Szitáljuk át vele a sivatagot.

10. A biológiai megoldás
Sivatagban nincs is oroszlán…

Miért zakatol a vonat?

Tudományos kutatásokat folytattunk annak felderítésére, hogy miért zakatol a vonat.

A vonat több kocsiból és mozdonyból áll és a sínen halad, amikor zakatol.
A mozdony bonyolult szerkezet, valamint a kocsik akkor is tudnak zakatolni, ha nincs hozzájuk mozdony kapcsolva, hanem csak úgy gurulnak, tehát a mozdonnyal nem foglalkozunk.

A sín egy hosszú nehéz statikus szerkezet, ami, ha önmagában van, akkor csendben van, tehát a zakatolás nem a síntől származik, hanem a kocsiktól, ezért a sínnel nem foglalkozunk.

Ha a vonatot szétkapcsolják, és a kocsikat egyenként gurítják, akkor a kocsik magukban is képesek zakatolni, így most egyetlen kocsira koncentrálunk, a vonat többi részével nem foglakozunk.

A kocsi futóműből, alvázból és kocsiszekrényből áll. A kocsiszekrény olyan, mint egy lemezből készült bódé. Tudjuk, hogy a bódék önmagukban nem zakatolnak, tehát a kocsiszekrénnyel nem foglalkozunk.

Az alváz, ami a futóműre, a forgóvázakra támaszkodik, nem más, mint egy teherhordó acél szerkezet, szinte olyan, mintha sínekből lenne összehegesztve. Mivel a sínről tudjuk, hogy nem zakatol, ezen az alapon kijelenthetjük, hogy az alváz sem zakatol, tehát ezzel nem foglalkozunk.

Marad a két forgóváz. Ezek egyformák, merthogy a kocsi mindkét irányban ugyanúgy tud gurulni, ezért elég, ha csak az egyik forgóvázzal foglalkozunk.

A forgóváz tartja a két tengelyt, amelyeknek a végén a kerekek vannak, tehát a forgóváz ugyan olyan, mint az alváz, csak kisebb. Mivel az alvázról tudjuk, hogy nem zakatol, ezért ugyanezt feltételezhetjük a forgóvázról is, tehát a forgóvázzal nem foglalkozunk.

A forgóvázban két tengely van, a végükön a kerekekkel. Mivel ezek teljesen egyformák, elég, ha csak az egyiket vizsgáljuk.

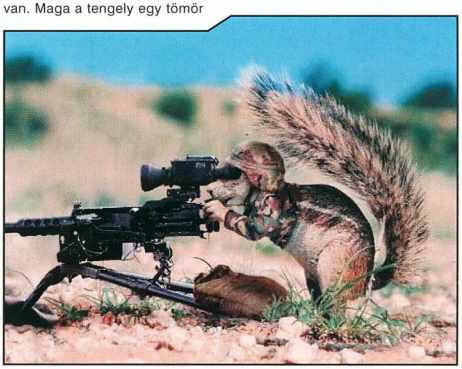
A tengely két végén két kerék van. Maga a tengely egy tömör vasdarab, olyasmi, mint az alváz anyaga, csak éppen hengeres. Mivel az alvázról tudjuk, hogy nem zakatol, ugyanezt elmondhatjuk a tengelyről is.

A két kerék a tengely két végén teljesen egyforma, ezért elég, ha csak az egyikkel foglalkozunk.

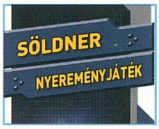
A kerék akkor zakatol, ha a sínen gördül. Gördülés közben a kerék oldala minden fordulatra (R-négyzet-Pi) felületet súrol a környező levegőből. A Pí konstans, magában még soha nem hallottuk zakatolni, tehát ezzel nem foglalkozunk.

A R a kerék sugara, ami akkor sem változik, ha a kerék nem gördül, tehát innen nem származhat a zakatolás.

Marad tehát a négyzet: teljesen nyilvánvaló, hogy az okozza a zakatolást, hogy a kerék gördülése közben a négyzet egyik csúcsáról a másikra zökken...



JÁTÉKSZELVÉNYEK

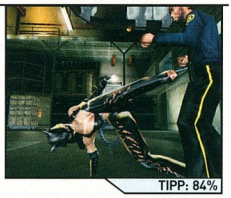


INFO MEGJELENÉS: 2004 SZEPTEMBER 3.

PC.GAMES ELŐZETES

Catwoman

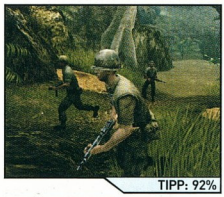
Batman legelbűvölőbb ellenfele megkezdi önálló pályafutását a filmvásznon, és számítógépünk monitorán is. A Halle Berry által alakított formás macskalány összes akrobatikus mozdulatát bevethetjük a ránk törő gonosz martalócok ellen, és megtapasztalhatjuk, milyen előnyei jár, ha a macskák speciális érzékeit használhatjuk. A formás bőrcucc mellé természetesen paskoló... akarom mondani ostor is dukál. A történetről egyelőre nem sokat lehet tudni, de valószínűleg nem is a sztori csavaraira helyezik a hangsúlyt a készítők.



TIPP: 84%

Shellshock Nam'67

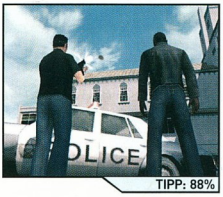
A hónap legjobb és legrosszabb híre is az Eidos-tól érkezett, amikor is bejelentették, hogy aranylemezre került a Shellshock Nam'67, de a kiadását pénzügyi okokból szeptemberre teszik át. Ez már csak azért is nagy veszteség, mert így kénytelenek leszünk a nyári szünetben nélkülözni a vietnámi háború borzalmait történelmi hitelességgel felelevenítő programot. Így a nyáron megjelenő játékok száma egyel kevesebb lett, míg az őszre tervezett dömping során kevesebb időnk lesz arra, hogy rajtaüssünk egy-egy Vietcong bázison, vagy lopakodós küldetés során végezzünk egy tábornokkal. De az is lehet, hogy mégis szakítunk egy kis időt...



TIPP: 92%

Driv3r

A legújabb divat szerint a konzolosok már javában Miami, Nizza és Isztambul utcáit járják, míg nekünk még szeptemberig várnunk kell ezzel. Mindenesetre ennek is nagyon örülhetünk, hiszen az előző rész messze elkerülte kedvenc gépünket. Reménytelen a PC-s verzió lesz a legszebb, mindenesetre nehéz lesz kiemelkedőt alkotni ebben a stílusban a Vice City után. Ugyanis a Driv3r nagy újítása az, hogy Tanner nem csak autóváltás céljából, de kellemes gyalogos küldetések erejéig is kiszállhat a kocsiból.



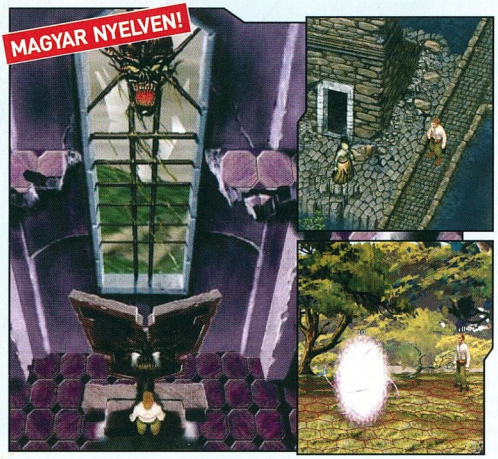
TIPP: 88%

INFO GÉPIGÉNY: PENTIUM 166 MHZ, 32 MB RAM, SVGA 2 MB RAM

A következő havi teljes játékunk sok szempontból is rendhagyó. A Fifth Disciple point-and-click kalandjáték és fantasy RPG keveréke, magyar nyelvű, és a világpremierrel egy időben jelenik meg az újságunk mellékleteként.

„Tíz év telt el a Skeldal toronynál történt események óta, melyek kis híján a világ teljes pusztulását okozták. Hat kalandor indult együtt, hogy megtalálják Zohar dimenziójának rejtett kapuját, ahol el kellett pusztítsák a démonokat a Megtorlás Kardjával. Sikerrel jártak, a világ fellélegezhetett. Egyedül Wahargem tért vissza a kontinensre, a király a hősöknek járó tisztelettel fogadta. Később kellett megtanulja, hogy egy hős álarca mögött akár az elemi gonosz is rejtezhet..."

A játék története Moharn királyi városába vezet minket, Arte királyságának fővárosába. A főhős, Engeor a Varázslás Egyetemének hallgatója, egy nemes fia. Engeor békésen éli a diákok mindennapi életét, amíg egy nap Wahargem erőszakosságának vétlen áldozata nem lesz. Engeornak élete legnagyobb kalandjával kell szembenéznie, melynek során meg kell mentse az egész világot...



THE FIFTH DISCIPLE

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear™)
Szerkesztők: Tóth Tibor (Uniq), Paczona Zoltán (Chilly), Gáspár András (Skald)
DVD szerkesztő: Michaleczky Péter
Korrektor: Jeles Attila
Tördelőszerkesztő: Gyöngy Viktor
Lapreferens: Boruzs Krisztina

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21.
Tel/Fax.: 379-7989
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME Press Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel:
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 1198 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

Előfizetési díj a kiadónál:
12 db: 11.990 Ft, 6 db: 5.990 Ft (CD-vel)
12 db: 22.200 Ft, 6 db: 9.990 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Gutenberg Press
ISSN 1587-5121

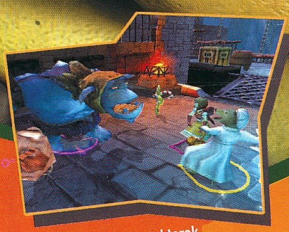
A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

SHREK 2™

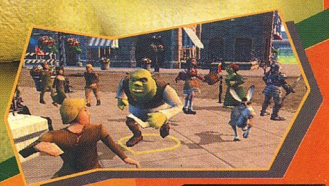
A KALAND FOLYTATÓDIK!

MÁR A BOLTOKBAN!

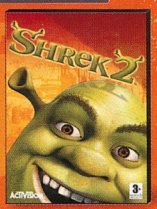
"Eredeti" film helyszínek és csak a játékban megtalálható trükkös pályák.



Használd ki a különböző karakterek eltérő tulajdonságait!



Eszméletlen jót játszhatsz három társaddal, multiplayer módban.



automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagykereskedésekben és viszonteladóknál, vagy webáruházunkon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 – www.automex.hu – info@automex.hu

PlayStation.2 XBOX GAMEBOY ADVANCE NINTENDO GAMECUBE

ACTIVISION

DREAMWORKS LuxoFlux Vicarious Visions KnowWonder

activision.com

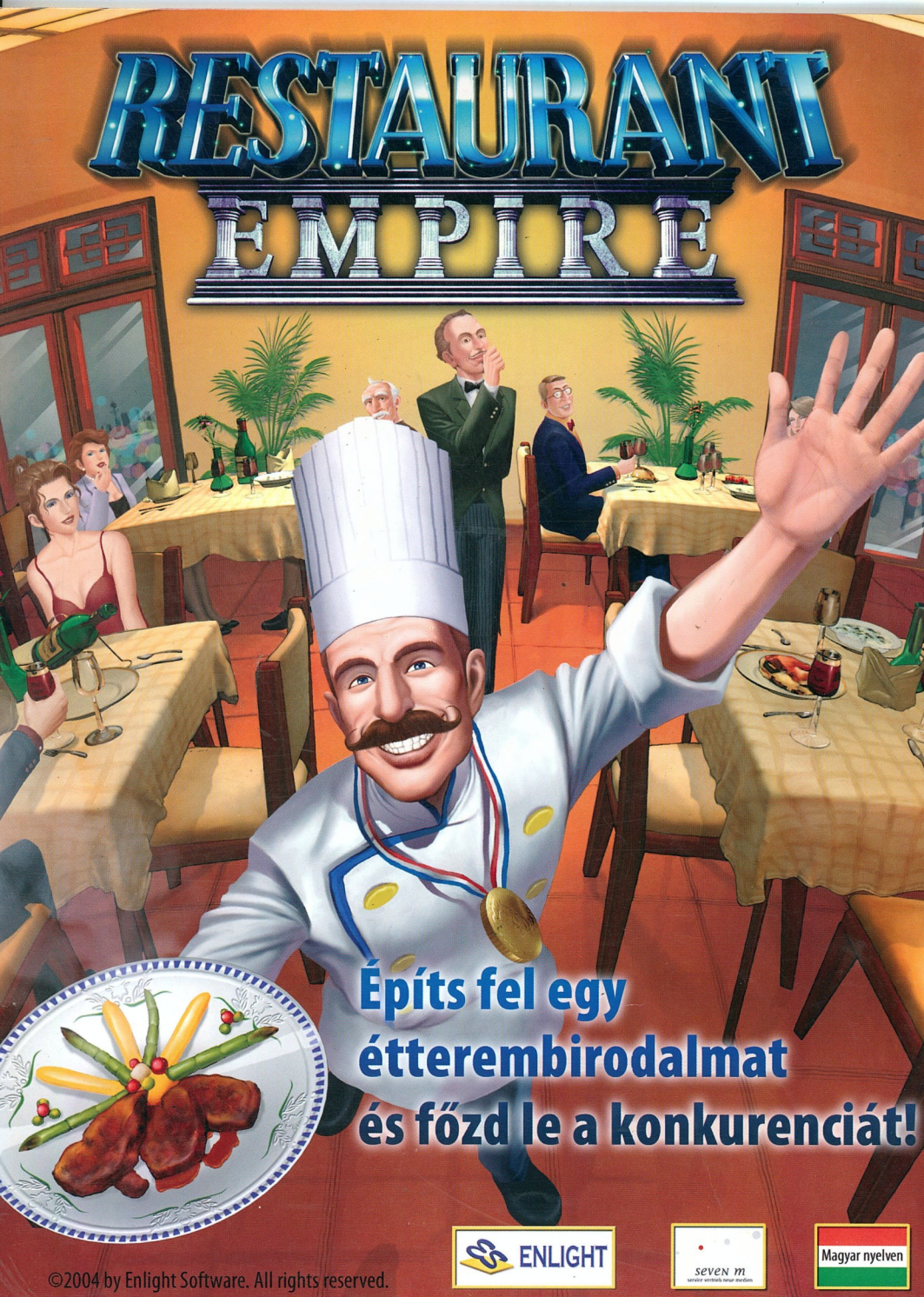
shrek2thegame.co.uk

Shrek is a registered trademark of DreamWorks L.L.C. Shrek 2, Shrek Ear Design and Shrek "S" ™ & © 2004 DreamWorks L.L.C. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Game code © 2004 Activision, Inc. and its affiliates. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. Console versions developed by Luxoflux. Game Boy Advance® version developed by Vicarious Visions. PC version developed by KnowWonder. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE, NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Game Boy Advance®, PC and Wireless features may vary. Screenshots taken from PlayStation®2 computer entertainment system gameplay.

PC CD

3+ ™ www.pegi.info

RESTAURANT EMPIRE



Építs fel egy étterembirodalmat és főzd le a konkurenciát!

ENLIGHT

seven m

Magyar nyelven

©2004 by Enlight Software. All rights reserved.